NA CD: COLIN MCRAE 2.0 • STREET FIGHTER EX2+ • DESTRUCTION DERBY RAW • RONALDO V-FOOTBALL • HOGS OF WAR • N-GEN...

OFICIÁLNÍ ČESKÝ

PlayStation® Magazín

ČÍSLO 29

PlayStation

ALIEN RESURRECTION

PO DLOUHÝCH LETECH KONEČNĚ PŘICHÁZÍ NOVÁ TVÁŘ HORORU... VZKŘÍŠENÍ VETŘELCŮ!

LARA PO SMRTI?

ŽIJE? ZEMŘELA? NALISTUJTE STRANU 11 PRO EXKLUZIVNÍ NOVINKY O TOMB RAIDER: CHRONICLES!

"VYPADNI Z TOHO AUTA!"

EXKLUZIVNÍ INFORMACE O DRIVER 2 ANEB PROČ NEBUDE V ZIMĚ NA SILNICÍCH BEZPEČNO.



MALÁ ALE HEZKÁ

JE DROBNÁ, JE KOUZELNÁ, MÁ LCD DISPLEJ A PŘIPOJÍTE NA NI SVŮJ MOBIL. HERNÍ REVOLUCE S NÁZVEM PS ONE

ZÁPLAVA RECENZÍ

FRONT MISSION 3
WIPEOUT SE
ALUNDRA 2
ETERNAL EYES
DISNEY RACING
DRACULA
ASTERIX & OBELIX
MOHO
DRAGON VALOR
RESCUE SHOT
TRON BONNE
ALL STAR TENNIS 2000
NIGHTMARE CREATURES II
A DALŠÍ!

Cena 230,- Kč Září 2000



art consulting
Šantrochova 16
Praha 6, 162 00

PARASITE EVE II ■ VIB RIBBON ■ GRIND SESSION ■ SILENT SCOPE ■ READY 2 RUMBLE 2 ■ FIFA NA PS2 ■ WRESTLING SIMPSONŮ ■ TONY HAWK & DAVE MIRRA ■ CHEATY NA 100 HER ■ DINO CRISIS NÁVOD

T3

Brzy uvidíte...

Smrt celuloidového filmu

Biograf 21. století bude digitální.

HRAČKY PRO MUŽE

Belissimo! Bombastická autíčka z Turínského autosalonu.

Digitální multiplex. Vyspělé technologie brzy zlikvidují celuloidový film.

Zvěřinec. Návštěva u stvořitele filmových zrůd a potvor.

AV zesilovače. Prvotřídní kvalita už za 35.000 Kč.

HRY ON-LINE Válka na síti.

PLUS: Domácí filmové studio.

PLUS:

- Poradíme vám, jak si natočit vlastní *Americkou krásu.*
- Jim Henson, stvořitel filmových příšer a zvířat.
- AV zesilovače pro domácí kino.
- On-line hry. Dnes výsada vyvolených, zítra zábava chudých mas?

DVANÁCTÉ ČÍSLO T3 PRÁVĚ V PRODEJI

www.T3.cz

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín

Šéfredaktor:
Jan Modrák (janm@psmag.cz)

Produkce:
Farid D. Starman (farid@artconsulting.cz)

Na tomto čísle spolupracovali:
Farid D. Starman, Štěpán Kopřiva, Jiří Pavlovský, David Dovole, Jiří Zídek, Lukáš Kolinský
Americký dopisovatel: Oldřich Hejtmánek
Britský dopisovatel: Martyn Ironmonger
Japonský dopisovatel: Nicholas DiConstanzo

Překlad převzatých materiálů:
Ladislav Nagy, Miroslava Jírková

Jazyková úprava:
Šárka Kvasničková

Adresa redakce:
Oficiální český PlayStation Magazín
Šantrochova 16
162 00 Praha 6
tel.: 02/ 36 79 50, 02/ 36 76 16
fax: 02/ 36 79 51

Grafická úprava a sazba:
Vedoucí: Jakub Červinka (pecenac@mbox.vol.cz)
Karel Roubal, Pavel Řezáč, Lukáš Ladra, Jiří Janů

Vydavatel:
Art Consulting s. r. o.
Šantrochova 16
162 00 Praha 6
tel.: 02/ 36 79 50
fax: 02/ 36 79 51

art consulting s.r.o.

Výkonný ředitel:
Miroslav Elfmark (elfmark@artconsulting.cz)

Inzerce:
Vedoucí inzerce: Jaroslav Krulich
David Dovole
e-mail: inzerce@artconsulting.cz

Distribuce:
Vedoucí distribuce: Lukáš Danihelka
e-mail: distribuce@artconsulting.cz

Produkce a předplatné:
Provozní asistentka: Jana Šteflová

Art Consulting s. r. o. dále vydává časopisy

Film
score
T3

Osvit:
Amos s.r.o.

Tisk:
GZ Svoboda a.s.

Náklad:
19 000 kusů

PSM na internetu:
www.psmag.cz

Cena výtisku s CD:
230 Kč

Originál vydává:
Future Publishing,
30 Monmouth St.
Bath, Somerset BA1 2BW
www.futurenet.com

Editor: Mike Goldsmith
Deputy editor: Stephen Pierce

Future Publishing

úvodní slovo...



Na rozdíl od „normálních" lidí je pro herní novináře srpen odporný měsíc. Prázdniny jsou v plném proudu a mně nezbývá než si postěžovat na tragickou úrodu. Je to bída, přátelé. Při absenci kvalitních hotovek jsme tak alespoň měli možnost pořádně se podívat na zoubek budoucím nadějím v podobě her *Driver 2, Alien Resurrection, Parasite Eve II* a především *Vib Ribbon.* Vibriho jsme mučili celý měsíc, on však poslušně „tancoval" na sebepodivnější CD, počínaje mluveným slovem Jana Wericha a konče optimistickými vykopávkami Michala Davida. Jeho elán mu závidíme a na straně 38 se i vy můžete dočíst, proč nás tento měsíc zaujal právě on více než cokoliv jiného.

A pak je tu samozřejmě PS one (strana 8), po jejímž ohlášení si už i největší pesimisté začínají Sony spojovat s ovládnutím herního světa. PlayStation2 licencovaná dalším zájemcům (za pár let si možná koupíte televizi Grundig se zabudouvanou PS2) má vzít vítr z plachet konkurenčním výrobcům konzol, rozsáhlý online obchod má zvýšit zisky a umožnit snížení cen, hraní přes internet a mobilní telefony má pak za cíl hry ještě více zatraktivnit a zpřístupnit je opravdu všem. A PS one? V podstatě tohle všechno dohromady a ještě něco navíc. Důležitější ale je, že má naše šedá skříňka i po pěti letech dostatek elánu a nehodlá nás nechat ve štychu. Zatímco šokující oznámení Nintenda, Segy či Microsoftu stále nepřichází, neuplyne měsíc, aby nám Sony neposkytla další důvod k radosti. A já mám pak psát originální úvodníky. Pche.

Díky PlayStation za nádherné sny a klidné spaní.

Jan Modrák

Jan Modrák (šéfredaktor)

PSM EXKLUZIVNĚ!



NA OBALCE

PODROBNÝ OBSAH ČÍSLA OBRAŤTE LIST!

Oficiální český PlayStation Magazín
ČÍSLO 29
ZÁŘÍ 2000

OBSAH



strana 008

PS one

Sony ohlásilo miniaturního bratříčka PlayStation1. Díky!



strana 034

Ohnivá kola

Driver je zpátky a vy můžete vylézt z auta!!

BLUEPRINTY


32 LMA MANAGER 2001


33 TITAN AE

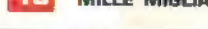
PREPLAYE


47 MORTAL KOMBAT: SPECIAL FORCES


40 PARASITE EVE II




44 GRIND SESSION


46 MILLE MIGLIA

TÉMATA


34 DRIVER 2

"Šplhají po zdech, spolupracují a schovávají se ve tmě."

ALIEN RESURRECTION STRANA 048



Skutečnost: *Oficiální PlayStation Magazín* je nejprodávanějším časopisem věnovaným videohrám na světě. Je to jediný časopis, který má každý měsíc oficiální CD s demoverzemi her, rovněž představuje nejlépe psaný a graficky zpracovaný časopis tohoto typu, který je na pultech k dostání. Toto vůdčí postavení na trhu zároveň znamená, že můžeme hry objektivně recenzovat a chránit zájmy našich čtenářů, poskytovat skutečné názory, a ne pouze nějaké kompromisy, a to jak co se týče samotných recenzí, tak i grafické úpravy.

PSM je jediným skutečně důležitým časopisem v playstationové sféře z jednoho důvodu – tiskneme totiž pravdu. Naše články, ať už se týkají her, průmyslu či všech ostatních věcí spojených s PlayStation, se vyznačují jasným názorem, upřímné a vždy dostatečně obeznámenými s problémem. Spojení se Sony nám poskytuje exkluzivní přístup k informacím a demoverzím her, avšak nikterak neovlivňuje naše rozhodování. PSM je stoprocentně nezávislý.

Časopis je psán zábavnou formou pro dospělé čtenáře. Články nejsou v zajetí technického žargonu, ale přitom se vyznačují nezbytnou odborností požadovanou našimi čtenáři. Nejrůznější narážky pro zasvěcené a pubertální vtipy zde ustupují do pozadí, aby neovlivňovaly kvalitu textu. Přinášíme vám vždy nejnovější zprávy, rozhovory s těmi nejdůležitějšími lidmi v oboru, diskutujeme o relevantních problémech a recenzujeme ty nejúchvatnější hry na této planetě. A co se týče našeho demo disku, dáváme vám možnost, jakou jinde nenajdete – abyste si hry sami zahráli. PSM: nejčtenější časopis o videohrách na světě.

TEMA

VZKŘÍŠENÍ MONSTER!

PLAYTESTY

71 DRAGON VALOR

54 FRONT MISSION 3

Prt-Des
Bdy-Des

RUBRIKY

Toto CD:

ZDRAVOU VÝŽIVU VÁM ZAJISTÍ ŽVÝKÁNÍ PRVOTŘÍDNÍ STRAVY NA NAŠEM CD

COLIN MCRAE RALLY 2.0 Hratelné
Nejlepší rallye hra všech dob se dokázala znovu zlepšit. Projeďte se po třech nových okruzích. Colin rulez!

JEDI POWER BATTLES Hratelné
Světelné meče připraveny? Tak fajn. Připravte se na bitvu na vesmírné lodi z našeho dema.

N-GEN RACING Hratelné
Vesmírný simulátor jako *Ace Combat* nebo závodní hra ve stylu WipEoutu? *N-Gen Racing* má kousek od obojího. Pět minut úžasného letu vás očekává.

STREET FIGHTER EX 2 PLUS Hratelné
Vezměte si na starost Sagata nebo Ryu v tomto dalším dílu nekonečné série *Street Fighter*.

HOGS OF WAR Hratelné
Výbuchy, legrace a prasata. Fakt to jde dohromady. V této 3D verzi *Worms* se budete bavit více než skvěle.

DESTRUCTION DERBY RAW Video
Zvedněte zadek a usedněte za volant bouráku, který nemusí vyhrát, ale zničit. Třetí díl úspěšné série je tady.

MOHO Video
Opravdu hodně originální hra - plošinovkové bojování a jakoby jízda na skateboardu. Mrkněte a zamilujte se.

TOMBI 2 Video
Pozorně si prohlédněte tento zajímavý mix 2D a 3D akce a adventury. Druhé dobrodružství Tombiho je ještě zábavnější než originál.

RONALDO V-FOOTBALL Video
Nejlepší fotbalista na světě se předvádí v této fotbalové simulaci - jen a jen pro vás. Tak ať se nám brzy uzdraví.

IN COLD BLOOD Video
Báječný *In Cold Blood* v celé své kráse. Budete příjemně překvapeni!

CHEATY PRO
- COLONY WARS: RED SUN
- ROLLCAGE STAGE 2
- FEAR EFFECT
- DRIVER

NALISTUJTE STRANU 92 TEĎ HNED!

TAJEMNÉ NAHLÉDNUTÍ NA TRHÁKY BUDOUCNOSTI.

DŮM, KTERÝ POSTAVILA EA

- Živte se hraním her
- V kancelářích za více než miliardu korun
- S vlastním barem
- A nikdy nenoste oblek a kravatu

Jeden obrovský miliardový důvod, proč pracovat ve videoherní branži.

Takže proč tak zíráme na obrázek něčeho, co vypadá jako letištní terminál postavený nebezpečně blízko jezera? Protože pokud jste si někdy říkali, jaké by bylo pracovat ve videoherním průmyslu, pak je tohle podle Electronic Arts, nejúspěšnějšího vydavatele v této branži, pohled do vašeho budoucího kanclu. Až na to, že kolem videoher žádné úředníky nenajdete. Mediální společnosti vyžadují více než cokoliv jiného flexibilitu a pracovní dobu je třeba upravovat podle toho, co je potřeba udělat a dokončit. Odměnou je vám to, že si společnosti jako Electronic Arts mohou dovolit nabídnout kvalitní pracovní život, ve srovnání s kterým je oblek, kravata a naučená přívětivá grimasa nutná pro práci, řekněme, v bance šitím pytlů v kriminálu.

Všechno je to o tom, že se z lidí snaží dostat to nejlepší, co v nich je, a jedním z vkladů, které do toho EA investovali, je jejich parádní sídlo ze skla a oceli za více než miliardu korun, jež vyrůstá z krajiny v Chertsey, Surrey. Nejedná se o žádný obvyklý blok kanceláří. Běžné kancelářské domy totiž nemají výhled na jezero roubené stromy a plné labutí. Sídla firem se většinou nespojují s představou obrovské zdi ze zakřiveného skla, která v létě dovoluje větříku a slunečním paprskům dopadat na tváře pracovníků, kteří jedí v restauraci uvnitř budovy, a jež se může pochlubit vlastním šéfkuchařem připravujícím suši. Co je důležitější, jen hodně málo pracovišť si dovolí své žíznící zaměstnance rozptylovat takovou vymožeností, jako je plně vybavený bar. Lidskost pokračuje masážním salonem, tělocvičnou, fotbalovým hřištěm, obchodem (plným čokolády, jak jsme si všimli) a hernou (pro ono rozptýlení je sice třeba trochu více než arkáda Sega Rally a stolní fotbal, ale i tak si ceníme snahy). A pokud si chtějí zaměstnanci EA po ránu půl hodinu přispat a ušetřit i odpolední nákupní hodinu, stačí jim jen učinit on-line objednávku a ve 4 odpoledne jim bude nákup doručen osobně.

V každém případě jde stále jen o pracoviště. Mezi šprýmováním s labutěmi, dřinou v tělocvičně a jedním rychlým pivem o polední pauze musí všech 510 zaměstnanců zvládat i svou práci. Ale i práce je o poznání příjemnější, když ji vykonáváte v příjemném, podnětném prostředí, kde nechybí prostor ani atraktivní okolí a kde vám inspiraci dodá už pouhá procházka po okolí.

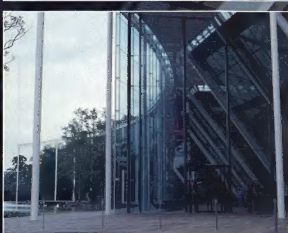
A i když se veškeré dění spojené s videoherním obchodem neodehrává na dobrodružném hřišti, jsou pracovní praktiky obecně uvolněnější, méně formální a kreativnější než v konvenčnějších průmyslových odvětvích. Důležité je, že videoherní průmysl shání nové síly. Rozrůstá se úžasným tempem, rychle se přibližuje filmovému průmyslu a není nijak obtížné se do něj dostat.

EA Europe informuje o volných místech na *www.ea-europe.com/jobs/html*. *www.datascope.co.uk* je agentura, která se specializuje na přijímání nových pracovníků do videoherního průmyslu a anglický časopis Edge je doslova nacpaný poznámkami „pomoc hledají". Co se *PSM* týče, přestože v České republice jsou podmínky podstatně těžší a získat práci v zahraničí není snadné, pracujeme na novém článku, který vám poskytne základní informace o tom, jak v tomto odvětví sehnat práci. Pomalu se připravte, že svému šéfovi konečně od plic povíte, co si o něm myslíte. ■

Mark Donald







Všichni zaměstnanci EA jsou vyzbrojeni identifikační kartou, která jim zajistí bezpečný přístup do různých částí budovy a automaticky odečítá peníze utracené v místních obchodech od výplaty. Přesně jako ve sci-fi filmech ze 70. let.

Fotografie: James Cumpsty


FIFA 2000
PARK
EURO 2000

LOADING

NEJNOVĚJŠÍ ZPRÁVY ZE SVĚTA PLAYSTATION...

V TOMTO ČÍSLE...



Chris Deering, prezident Sony Europe: „PS one bude stát tolik, kolik bude stát PlayStation."



Nová PS one bude o dvě třetiny menší než originál, záhy ji doprovodí adaptér pro připojení mobilního telefonu s WAPem a posléze na jaře i připojitelný LCD displej.

PŘEDĚLANÁ PLAYSTATION

PS ONE: NOVÁ GENERACE

ON-LINE HRY MÍŘÍ NA ÚPLNĚ NOVOU PS ONE

Po spoustě spekulací Sony konečně vypustilo detaily ohledně předělané PlayStation. Ta se bude jmenovat PS one a na evropském trhu by měla být od září. Mašinka je to vskutku tuze sympatická.

Prohlášení jenom potvrdilo, že se konzola zmenší, a to o celé dvě třetiny. Ale to je jenom začátek. Dále je tu přídavný LCD displej a adaptérový kabel umožňující připojení k mobilnímu telefonu podporujícímu WAP pro on-line zábavu. Že by tedy konečně PocketStation na vašem mobilním telefonu?

Z technického hlediska je PS one úplně stejná mašina jako ta ve vašem obýváku, jenom díky zázrakům moderní technologie zmenšená na velikost, již už lze označit jako přenosnou. Vlastní cena nebyla dosud potvrzena, ale Chris Deering, prezident evropské divize Sony, nám prozradil, že „PS one je PlayStation. Takže cena PS one se bude odvíjet podle toho, kolik bude stát PlayStation".

Sony by chtělo novou konzolu uvést na trh v září, ještě před evropskou premiérou PlayStation2, přičemž od tohoto okamžiku se rovněž přestane vyrábět původní konzola. Že by Sony útočilo na trh s kapesními konzolami, jemuž stále dominuje Game Boy?

„Je jasné, že co se týče přenosnosti, existuje zde velice rozsáhlý trh, stejně jako Walkman rozšířil trh pro poslech hudby," vysvětluje Deering. „Myslím, že je možné říci, že je zde určitý kon-

„Hry pro PlayStation budou vybaveny konektivitou s mobilem podporujícím WAP."

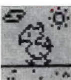


Mobilní telefony podporující WAP (nalevo) se připojí stejně jako PocketStation, jenže navíc zde bude přístup na internet.

PŘIŠEL ČAS...

POCKETSTATION KONEČNE MÍŘÍ I DO EVROPY

Co znamená podpora bezdrátového přenosu pro hráče a souvisí to vůbec s PocketStation? Jisté je, že herní kód, který umožňuje spolupráci PS her s PocketStation v evropských PAL verzích zůstal. Má ho *Ridge 4*, má ho *Final Fantasy VII* a dokonce i mnohé připravované tituly mají speciální položky v menu, které se vztahují k PocketStation. Zatím to funguje pouze v Japonsku - zatím. Budoucí hry mohou mít minihry, které budou spustitelné přes WAP mobilní telefony. Pak budete například moci vycvičit postavu třeba ve Final Fantasy a přes WAP ji pak poslat na server Sony a bojovat v celosvětové soutěži. Vítejte ve světě netušených možností.



kurenční boj, nicméně my tento trh definujeme z naší vlastní perspektivy."

V září se rovněž na trhu objeví speciální adaptér, který propojí celou playstationovou rodinu: PlayStation, PS one a PlayStation2, telefony kompatibilní s WAPem, což umožní základní přístup na internet a stahování informací ohledně zábavy, sportu, financí a stejně tak nově vytvořených on-line her. Připojení pochopitelně nebude znamenat nějaké multihráčské paření přes telefon ve stylu *Quake*, nicméně umožní výměnu herních informací, posílání rekordních výsledků na web stránky stejně jako stahování dat jiných lidí. Zvážíme-li úspěch PocketStation v Japonsku, zdá se pravděpodobné, že mobily budou fungovat stejným způsobem i v Evropě.

„PocketStation mělo svého času jisté ambice na telefonní připojení," říká Deering. „Jenomže kvůli malým zásobám a vývoji PlayStation2 se nikdy nedostalo do Evropy ani Spojených států. V nových hrách bude nepochybně možnost konektivity, a to vzhledem k mobilní technologii a WAPu."

Sony Japan už teď pracuje na on-line hrách pro telefony a buduje nové servery, aby se vypořádalo s návalem návštěvníků. V Evropě se vývoj her s WAPem rovněž rozbíhá, stejně jako on-line systémy: například Eidos uzavřel smlouvu s výrobcem mobilních telefonů Nokií.

Telefonní technologie v Evropě tak šlape na paty Japonsku, ovšem přístup na internet je stále pro mnoho lidí příliš drahý na to, aby mohli surfovat přes své mobilní telefony. Ale možná se i to změní. Kupříkladu v Británii přišel British Telecom s možností předplatit si internet měsíčním paušálem a hráči tak mohou celé hodiny pařit po síti, aniž by se museli starat o výši účtu za telefon. BT rovněž otevřel svou síť jiným telekomunikačním společnostem, což při klesající ceně mobilních hovorů znamená, že budoucnost se rýsuje hodně bezdrátově. I když je zřejmé, že Česká republika se ze známých důvodů o pár let opozdí.



PS one s mini LCD (a WAP telefonem), který učiní konzolu přenosnou.

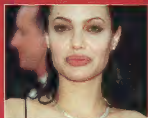
Příští rok na jaře se PS one stane plně přenosnou, nebot se na trhu objeví malý barevný LCD displej. Tato šikovná periferie má stejný tvar jako víko od PlayStation a zapojuje se do přístroje shora, přičemž samotný displej má samozřejmě obdélníkový tvar. A protože PS one lze napájet přes zapalovač u auta, podle všeho se stane nerozlučným kámošem pro cestování. Tedy alespoň v autě.

V současné době se PS one musí spoléhat na AC adaptér, což konzolu poutá k elektrické síti, ale při široké škále hi-tech vybavení od Sony, jako jsou digitální kamkordéry či notebooky VAIO, je jenom otázkou času, než se na trhu objeví nějaká vhodná baterie. „CD-ROM a LCD displej vyžadují velké množství energie," vysvětluje Deering. „Pokud se nám podaří udělat dostatečně výkonnou a zároveň cenově přijatelnou baterii, pak ji pochopitelně vyrobíme." A tak se někde týmy žen a mužů v bílých pláštích snaží přijít na další velký průlom v technologii baterií. PS one pak skočí do vlaku a cestování rázem nabude nových dimenzí. **DM**

UNDER COVER

HODNĚ ŠTĚSTÍ, JOLIE

Angelina Jolie, hvězda připravovaného filmu *Tomb Raider*, nedávno prozradila, jak se na roli připravovala: „Snad mě ještě pošlou do školy chování. Lara je hodně britská." „Cvičila jsem balet, potápění a boj u speciálních jednotek," ještě dodaly tyto chodící rty. Rovněž něco naznačila o typu děje, na který se příznivci můžou těšit: „Je tam skákání padákem, motorky, hodně plavání ve vodě a podíváme se do Kambodži, na Island a do Anglie."



Angelina Jolie se na chvíli stane anglickou Larou.

HUSSEIN BOJUJE ZA IMPÉRIUM

Empire Interactive podepsali smlouvu s Nassarem Husseinem na nový kriketový titul *International Cricket Captain 2000*. ICC 2000 je pokračováním úspěšné hry pro PC z roku 1998, které se prodalo 150 tisíc kusů. Hra obsahuje mezinárodní databázi hráčů, statistiky ze sezony 2000 a komentář Jonathana Agnewa z BBC.

PODÍVEJME NA TY PRSTÍKY

BBC Manchester pracuje na novém seriálu pro pařany, provizorně nazvaném *Krvácející palce*. Formát je stále ve vývoji, nicméně podle fotek zde budou jako hosté vystupovat novináři z nejrůznějších časopisů, bude zde kvíz a souboj s nějakou celebritou za použití herního enginu. Show by měla stavět na enginu použitém ve veleúspěšné PC střílečce *Unreal Tournament*, kdy proti sobě budou jednotlivé hvězdy stát ve virtuálním prostředí.

STAŇTE SE BOSSEM PŘED VÁNOCEMI

Letošní díl série *Player Manager* nazvaný *Player Manager 2001* se na trhu objeví v listopadu, přesně před vánoční nákupní horečkou. Hru vydává Anco, byť vývojářský tým nebyl dosud zveřejněn. Nové informace vám pochopitelně přineseme okamžitě, jakmile je získáme.



„117 samostatných příšerek, z nichž každá má vlastní soubor speciálních sil a bojových statistik."





Polapte uniklé Digimony a zbavte Digimon World zla. Chycené příšerky si můžete vytrénovat a pořádat s nimi souboje.

DIGIMON PRO PLAYSTATION

POCHYTEJTE CO SE DÁ

POKÉMON BUDE MÍT KONKURENCI

Přední distributoři se handrkují o práva na vydání hry *Digimon World* od japonského hračkářského giganta Bandai na PlayStation. V Japonsku hra slavila veliký úspěch a v Británii a Evropě se předpokládá, že bude těžit z fenoménu, který přinesl *Pokémon*. Ten sice není v České republice příliš rozšířen, ale co není, může být - TV Nova se chystá vysílat seriál, takže kdo ví.

Digimon je v podstatě odpovědí Bandai na *Pokémon* a majitelé PlayStation díky ní získají další alternativu a budou ji moct pařit i na Game Boyi. Zatímco v Americe už se netrpělivě očekává pokračování *Digimon Worldu*, hráči z Evropy se mohou těšit na podzim, kdy se dočkají prvního dílu této videohry. *Digimon World* je prostředím se 117 samostatnými příšerkami, z nichž má každá vlastní soubor speciálních sil a bojových statistik. *Digimon* je stejně jako její hlavní konkurent RPG, kde mají hráči za úkol najít a polapit podivná stvoření - digitální monstra (odsud také Digimon) - se kterými pak pořádají vzájemné souboje. Každý Digimon se může vypracovat do vyšší, nebezpečnější formy, čehož lze také dosáhnout tréninkem.

Zápletka *Digimonu* odráží děj televizního seriálu. Musíte polapit všechny příšerky, které utekly, a vrátit je do File City. Hlavní protagonista Greymon a jeho trenér se musejí postarat o obnovu File City a bojovat proti zlu. *Digimon World* by měla být v Evropě vydána v září a vydavatel je prozatím neznámý. ■



Tyhle slizké potvůrky mají v zásobě jakýsi jed, který může být i smrtelný. Chuťovka.

UNDER COVER

POKRAČOVÁNÍ FREAKS

SCEE oznámili, že hodlají v zimě vydat pro PlayStation *Speed Freaks 2*. Stejně jako první hra bude i pokračování vyvinuto irskou společností Funcom. Příznivci originálu (u nás 9/10) se mohou o Vánocích těšit na další rychlé, zábavné a barvami zářící závodění.

MISE NA MARS

Vydavatelská společnost Ubi Soft oznámila vydání nové bojové hry nazvané Infestation. Hra bude kromě spousty masakrování vetřelců obsahovat i logické prvky. Odehrává se v době po vynálezu tzv. Jump Gates, zařízení umožňující urychlené cestování vesmírem. To znamená, že se budete ve 22 místech prodírat 24 prostředími. Ubi Soft také slibuje pět režimů v multiplayeru.

TOCA ŽIJE

Codemasters předvedli parádní hodiny se svou novou závodní hrou, původně nazvanou *World Touring Cars*. Hra teď ponese značku TOCA a bude posledním titulem, který završí tuto herní trilogii. Tento obrat následoval po dohodě, která umožňuje používání názvu TOCA nezávisle na British Touring Cars Championship (BTCC). Zakladatel Codemasters Richard Darling hru popisuje jako „maximálně vzrušující závodní hru napsanou pro PlayStation!".



Codies se na nové hře *TOCA* jaksepatří vyřádili.

DVOJÍ VYDÁNÍ PROMETHEAN

Promethean Designs plánují na konec letošního roku dvě nová vydání pro *PlayStation*. Budou jimi Speed Demons II, pokračování bitevní závodní hry, která vyšla jen na PC, a *Fortis*, akční logická hra. Obě hry jsou prozatím ve stádiu vývoje. Švýcarská a švédská studia této firmy rovněž pracují na *Born A Fighter*, bojové hře založená na složitých fyzikálních modelech.

Šéf Promethean Designs Russell Ritchie řekl: „Pět lidí ze šestičlenného týmu bude pracovat na úrovni, kterou v bojových hrách ještě nikdo neviděl." Prozatím však ještě nepadlo rozhodnutí, pro kterou z konzol bude *Born A Fighter* určena.

NA POSLEDNÍ CHVÍLI

ČÍSLO PĚT JE NA SVĚTĚ

LARA VSTÁVÁ Z MRTVÝCH, ABY SE OBJEVILA V *TOMB RAIDER: CHRONICLES*

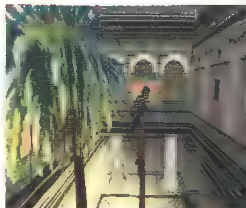
Lara Croft žije, je v pohodě a letos v zimě se znovu objeví na PlayStation - i když pokud vývojáři Lary Core Design dostojí svému slovu, bude tu malinko problém s názvy. *Tomb Raider: Chronicles*, která by měla vyjít letos v listopadu, se točí kolem pohřbu Lary Croft, hrdinky, kterou nechali v závěru teď tedy nesprávně nazvané *Last Revelation* zemřít.

Šéf Core Adrian Smith nám v exkluzivním rozhovoru pro *PSM* prozradil: „Nechali jsme *Tomb Raider IV* skončit dramatickou situací, kdy je Lara uložena do hrobu. S tímto předpokladem hodláme počítat v *Tomb Raider V*. Čekají tu na vás retrospektivní zážitky různých lidí, se kterými jste se setkal v minulých dílech - lidí jako Jean-Paul a Pierre - kteří vzpomínají na dobrodružství, jež s Larou prožili." Mise se budou odehrávat ve čtyřech nových oblastech a objeví se i nové kostýmy, zbraně, nepřátelé a také Lara v obou podobách, jak šestnáctiletá, tak dospělá. Smith pokračuje: „Všechno začíná v Římě a pak se přesouvá do Irska, kde se mladá Lara zaplete do jistého tajemství. Pak tu máme přístav v Rusku a také jednu průmyslovou budovu. Všechna prostředí jsme pojali jako samostatné hry."

Je tedy Lara živá, nebo mrtvá? A pokud to zabalila, kdo pak bude hlavní hvězdou hry na PS2, která by měla vyjít o příštích Velikonocích? Podle Smitha je *Tomb Raider* pro PS2 ještě v plenkách, ale „lidé budou šokováni. Nepůjde totiž jen o to, že Lara běhá kolem svatyní a hrobů, bude to něco úplně jiného a mnohé z toho, co se bude dít v *Next Generation* (pracovní název), vychází právě z *Chronicles*."

V příštím čísle vás čeká exkluzivní téma o *Tomb Raider: Chronicles*, kde se dozvíte i více o budoucích Lařiných počinech, filmu a více informací o dalších titulech, které se Core Design chystají spáchat pro PlayStation2. ■

> „Je Lara živá, nebo mrtvá? A pokud to zabalila, kdo bude hvězdou hry na PS2?"



A tady to máme: ZCELA první záběr z *Tomb Raider: Chronicles* na světě. Ano, ještě není ani zdaleka hotová a ano, vidíte tu Laru, jak se prochází po vlastním lané.

POKRAČOVÁNÍ BOXERSKÉ HRY

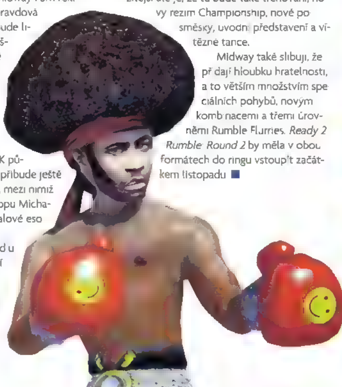
KRÁL POPU ÚTOČÍ NA VAŠI KONZOLU

READY 2 RUMBLE: ROUND 2 PRO PLAYSTATION A PS2

Po debutu *Ready 2 Rumble* o Vánocích 1999 Midway ohlásili dvojí pokračování - dvojka bude totiž zároveň vydána na PlayStation i PS2.

Phil Robinson z Midway *PSM* řekl: „Hrát tuhle hru je opravdová egrace, ale titul se bude líbit i seriózním fanouškům boxu - boxerské legendy tu předvádějí fantastickou práci nohou a hra se také může pochlubit skvělým grafickými detaily a skrytými pohyby." K původním 11 postavám přibude ještě 12 nových bojovníků, mezi nimiž se také objeví král popu Michael Jackson a basketbalové eso Shaquille O'Neil.

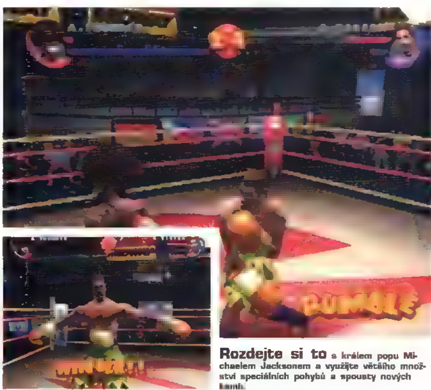
Jackson se ve studiu objevil osobně (je přítelem producenta) a bylo pořízeno digitální nasnímání a hlasové nahrávky, aby byl jeho playstationový portrét přesnější.



Pomalu se vynořují takové podrobnosti, jako že bude verze pro PS2 obsahovat oproti originálu celou spoustu vylepšení, mimo jiné i skvělou grafiku s roztleskávačkami, rohovými asistenty a fotografy. Důležitější ale je, že tu bude také trénování, nový režim Championship, nové posměšky, uvodní představení a vítězné tance.

Midway také slibují, že přidají hloubku hratelnosti, a to větším množstvím speciálních pohybů, novým kombinacemi a třemi úrovněmi Rumble Flurries. *Ready 2 Rumble: Round 2* by měla v obou formátech do ringu vstoupit začátkem listopadu. ■

> „Skvělá grafika s roztleskávačkami, rohovými asistenty a fotografy."



Rozdejte si to s králem popu Michaelem Jacksonem a využijte většího množství speciálních pohybů a spousty nových kombí.

UNDER COVER

US HOREČKA
Nedávno proběhl ve [illegible] státech průzkum veřejného [illegible] zaměřený na domácí uživatele [illegible] ternetu. Z 1.500 respondentů [illegible] lých 63 procent odpovědělo [illegible] mají v plánu zakoupení [illegible] tion2, 22,4 procent uvažuje o Dreamcastu, 17,2 procent [illegible] a 11,9 procent o X-[illegible] zkum se primárně soustředil [illegible] ternetové využití konzol a [illegible] nost on-line her. Tři čtvrtiny dotázaných zodpověděly, že [illegible] for[illegible] bo [illegible]

H[illegible]
O [illegible] THQ s [illegible] *Dead: Hail To The King* prosákly na veřejnost nové detaily. Bruce Campbell, herec, který ve předlohovém filmu ztvárnil hlavní roli a spolupracoval s režisérem Samem [illegible] i na scénáři, řekl: „Hra pro [illegible] př[illegible] svoji vlastní filmu." Campbell [illegible] pro hru velké množství nových dialogů, které ve filmu nezazněly. THQ prozradilo, že hra bude [illegible] postavena na [illegible] a atmosféře, kterou bude vytvářet. H[illegible] ch[illegible]



S[illegible]
Go[illegible] díky Electronic Arts pov[illegible] bo[illegible] úroveň. Na webové stránce EA je hra *PGA Golf 2001*, kterou Woods [illegible] zam[illegible] řazena mezi tzv. „God Sims" [illegible] simulátory [illegible] hráči moci používat při [illegible] vání [illegible] a [illegible] míček dopadnout [illegible] ka [illegible] tohe, aby se [illegible] de [illegible] on[illegible]

K[illegible]
Vy[illegible] uve[illegible] jed[illegible] je [illegible] ve[illegible] kte[illegible] špe[illegible] úve[illegible] ro[illegible] A [illegible] se [illegible] zl[illegible] hla[illegible] jednou ocitne ve své kanceláři.

MINIROZHOVOR

HERNÍ UMĚLEC

MASAYA MATSUURA, TVŮRCE HRY *VIB RIBBON*.



Jak jste přišel na Vibriho, hlavní postavičku hry?
Vibri je postava, která vznikla na hodně. Berte to tak, že vyskočila z digitálního světa. Všechna digitální data, jako jsou obrazy, zvuky nebo celé programy, jsou vlastně stejné jedničky a nuly. Lidé je dekódují použitím softwaru. Vibri se ovšem dekóduje různými způsoby v závislosti na změnách, které vyplývají z reprodukované hudby.

Jakým způsobem jste navrhoval design této hry?
Původně měla být tato hra úplně jiná. Jediné, co zůstalo stejné, je použití libovolného hudebního CD. Chtěli jsme stvořit mnohem barevnější a efektnější světy a postavičky, ale poté mi začala vadit ta myšlenka, že by hra k dané hudbě vnucovala hráči nějakou konkrétní představu. Na rok a půl jsem práci na hře úplně zastavil, což vyžadovalo poměrně velkou odvahu, a mé díky patří SCEI za to, že moje rozhodnutí pochopili.

Jak jste přišel na nápad se zapojením hudebních CD do hry?
Vidět pořád dokola to samé je ve hrách ta nejnudnější věc. Mnohokrát mě už napadlo, že nové věci nejsou doopravdy nové, ale pouze výsledkem nového nahlížení věci staré. Přišel jsem na to během vytváření hudby a rozhodl jsem se to vyjádřit skrze videohru.

> "Chtěli jsme stvořit mnohem barevnější a efektnější světy..."

Myslel jste během tvorby hry na nějaké konkrétní umělce?
Jeden z hlavních cílů byl, aby hra nebyla spojena s žádnou konkrétní hudbou, proto jsem přitom raději na žádné hudebníky nemyslel. Nicméně jeden z hlavních designérů hru většinou zkoušel na hudbu Fatboye Slima. Možná že nakonec právě on nějaký vliv na podobu *Vib Ribbon* měl.

Kdybyste měl vytvořit hru ve spolupráci s nějakou popovou hvězdou, koho byste si vybral?
Nikdo mě teď nenapadá. Myslím, že by hudba od Jamiroqua dobře sedla tomuto typu hry, nebo třeba Skunk Anansie! Mimochodem Björk právě vydali nové DVD a jeho obálka docela vypadá jako grafika *Vibri*. Takže možná Björk...



Tak tady je Vibri a jeho milovaný provázek. Hra je volným pokračováním hry Parrapa the Rapper od stejného autora. Lepší nebo horší?

SOUDNÍ PŘÍPAD

SLAVIA VERSUS SONY

ŽALOBA FOTBALOVÝCH KLUBŮ PROTI VÝROBCŮM HER.

Vánoční rozruch kolem fotbalových her bude mít letos možná poněkud odlišný nádech. Záleží to na tom, jak dopadne žaloba několika hráčů a fotbalových klubů proti výrobcům her, která se právě řeší v Belgii.

Použití skutečných jmen fotbalistů a klubů v některých hrách bude předmětem soudního prošetření. Žaloba se týká významných titulů, jako jsou série *FIFA*, *This Is Football* a *UEFA Champions League*. Je možné, že nakonec budou výrobci těchto her donuceni po vzoru *ISS Pro* pojmenovat hráče zkomoleninami, nebo platit zvlášť za licencování každého jednotlivého jména fotbalistovi či klubu.

Předpokládá se, že rozhodnutí belgického soudu bude jakýmsi precedentem, který ovlivní budoucí podobu oficiálních sportovních licencí. Na straně žalujících jsou George Hagi, PSV Eindhoven, Vicenza a Slavia Praha! Na straně obžalovaných Sony, EA, Eidos a Infogrames. Dohromady je požadována satisfakce ve výši 1,6 milionu liber. Softwarové společnosti celou věc zatím odmítly komentovat.

Belgický soud prošetřuje kauzu použití jmen hráčů a klubů ve hrách, jako je například *This Is Football*.

Měli jsme možnost si Ducati vyzkoušet a musíme říct, že to je tak rychlé, až nám z toho bylo blbě.

NOVÉ MOTORKY

ITALSKÉ MAŠINY ZABROUSILY NA PLAYSTATION

ACCLAIM OHLÁSIL HRU VYTVOŘENOU S DUCATI

Legendární italské motorky Ducati, tedy značka, jež je synonymem luxusu a rychlosti, se v krátké době objeví na PlayStation. Vydavatel Acclaim totiž chce zachytit všechnu tu rozmanitost „zážitků s Ducati" a hráčům nabídnout svezení na všech modelech této firmy - od vůbec první motorky Cucciolo až po super moderní MH900E.

Vývojářská firma ATD (*Rollcage*, *Sydney 2000*) bude pracovat v těsné spolupráci s Ducati, přičemž záměrem bude vytvořit přístupnou, leč náročnou závodní hru, která by se jen tak neokoukala. Za tímto záměrem chtějí ATD kombinovat arkadový režim s režimem Ducati Life Mode, v němž úspěšní motorkáři budou odměňováni lepšími motorkami. V Life Mode si tak podobně jako třeba v *Gran Turismo* budete moci kupovat nové i ojeté motorky a budou na vás čekat i testy, abyste vůbec získali licenci, jež vám otevře cestu na další okruhy.

Klíčovým aspektem pro životnost hry je systém odměn. Ještě než začnete na jednom z 24 okruhů závodit, můžete si koupit nejrůznější doplňky na svůj stroj. Na všech okruzích se dá závodit v obou směrech a hra bude obsahovat i další běžné funkce jako režim rozdělené obrazovky, režim pro dva hráče i jízdu na čas, přičemž by podle vyjádření ATD měla hra běhat minimální rychlostí 25-30 framů za sekundu. V obchodech by se měl titul objevit během listopadu.

RETRO LIMBO

ARKÁDOVÉ NEBE ČI SNAD COIN-OPOVÉ PEKLO? TENTO MĚSÍC: BOOT HILL

PROČ ZBOŽŇUJU *BOOT HILL*

Dum dum-da-dum da-da-da-dum... Sorry, to si jen tak pobrukuji ústřední melodii ze *Sedmi statečných*, ano, toho westernu ze sedmdesátých let, který inspiroval tuto dnes již klasickou arkádu od Midway (1977). A co na tom, že tu chyběla polygonová pleška skvělého Yula Brynnera či stejně uchvatný Steve McQueen? V *Boot Hill* byli přece kovbojové! A byly tu taky pušky a pistole. A taky obrovský vagon projíždějící přímo středem města, takže ony přestřelky byly tak nepředvídatelné. *Boot Hill* v leddasčem navazoval na svého šestiranného předchůdce *Gun Fight*, a tak měl režim pro jednoho hráče, kde jste stál proti počítačovému pistolníkovi. Možná to byl jenom subjektivní dojem, ale mnoho z nás mělo za to, že v jediném oku vašeho protivníka šlo zahlédnout odraz velkého Yula. Bacha na kaktus... Pal, pal! Po letech pobíhání po parčících s plastovými pistolkami a schovávání za stromy zde byla konečně hra, která osvobodila kovboje skrývajícího se v srdcích nás všech. Prostě úžasné!

Pete Wilton

PROČ NENÁVIDÍM *BOOT HILL*

Čtvercové kulky? Cože?! *Boot Hill* je krutou připomínkou dob, kdy ambice programátorů brzdila v rozletu nedokonalá technologie. Jasně, že autoři chtěli udělat střílečku ve stylu *Doomu* nebo něco s laserovými pistolemi, ale nakonec museli skončit u trapného pozadí a neuvěřitelně hranatých postaviček. To, co mělo být westernovou zábavou, se stalo trapnou záležitostí podobnou hře kámen-nůžky-papír, kdy jste se potáceli nahoru dolů, vystřelovali diagonálně kulky a doufali, že se vám nějaký nešťastník na druhém konci obrazovky vpotácí do střely. Pravda, kulky nelétaly zas tak pomalu jako třeba v pozdějších *Space Invaders*, jenže to jenom proto, že se na obrazovce nic jiného nedělo. *Boot Hill* prostě neměl tu správnou šťávu a o nějaké hloubce už nelze mluvit vůbec, bylo to vlastně jen zahřívací kolo pro střílečky, které přišly později. Odpočiňte!

Dan Mayers

Verdikt: Tak ty si myslíš, žes rychlej?

LOADING

Tony Mott je šéfredaktor světově nejuznávanějšího multiformátového herního magazínu *Edge*.

TEST BUDOUCNOSTI

PROČ VYKRÁDANÍ DOBRÝCH FILMŮ POMŮŽE KVALITĚ VIDEOHER

Zda je nějaká videohra skutečně skvělá poznáte tak, že se o ní mluví podobně jako o filmu. Jste třeba v hospodě a říkáte něco jako: „Hele, a co ten kus v *Metal Gear Solid*, kdy ti Psycho Mantis čte myšlenky z toho, jak si hru ukládal na paměťovou kartu?" Videohry sice možná dosud nedosáhly úrovně umění, nicméně i tak dokáží oslovit způsobem, že na to léta nezapomenete.

Metal Gear Solid 2 už nakonec významně poznamenal videoherní průmysl, a to hlavně kvůli posedlosti svého autora filmy. Hra doslova přetéká prvky vytaženými z filmového světa (nevěřili byste, kolik odkazů zde znalé oko postřehne). V jiné sféře, například v hudebním průmyslu, by takovýto přístup byl odbyt jako „vykrádání", nicméně u videoher tento typ obsahu, pokud se toho ujme schopná ruka, může jenom celé médium posunout kupředu.

Není ostatně náhoda, že míváte při sledování *Matrixu* občas dojem, že se díváte na nějakou akční videohru. Stejně tak není žádné tajemství, že tým od Reflections, který vytvořil *Drivera*, posedle sledoval filmy s honičkami v autech a právě díky této inspiraci mohl udělat svou dosud nejzajímavější hru.

Metal Gear Solid 2 chce v mnohem větší míře než jiné tituly čerpat z obrovského výkonu PlayStation2 a z toho, co jsme viděli, je jasné, že světy filmu a her se díky tomuto titulu ještě víc sblíží. Jeden můj přítel, který je spisovatel, mi prozradil, že nejlepší rada, jakou kdy dostal, byla: „Opisuj, opisuj, nenech si nic ujít." Jasně, trochu cynické krédo, ale pokud přinese takovou kvalitu, jakou má *Metal Gear Solid 2*, pak by jej mělo vzít za své mnohem víc vývojářů. ■







Cha!Cha! **Barney právě dostal Homera svým skvělým trikem - pivním krknutím. Tak takhle nějak vypadá *The Simpsons Wrestling*.**

WRESTLINGOVÁ HRA

HOMEROVA ODYSEA

NA PLAYSTATION SE VALÍ *THE SIMPSONS WRESTLING*



Díky Fox Interactive se letos o Vánocích Bart a jeho rodinka podívají i do wrestlingového ringu. *The Simpsons Wrestling* totiž bere postavičky ze známého seriálu, staví je do ringu a je na vás, abyste bojovali o titul šampiona Springfieldu. Ve hře je celkem 22 postav, z nichž 13 je hratelných, a to včetně simpsonovské rodinky, pana Burnse, Smitherse a mocného Apua.

Ve hře se musíte prokousat turnajovým režimem pro jednoho hráče, kdy se vám otevřou nové arény i nové postavy. Vedle toho je zde ještě režim pro dva hráče, v němž si můžete zopakovat známé scénky ze seriálu. Představte si, co kdyby dal pan Burns Homerovi nakládačku? No, zkuste si to na vlastní kůži.

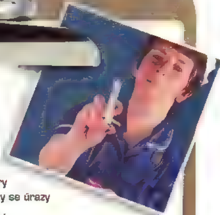
Každá z postav disponuje určitou škálou nadávek a hlášek, které jsou namluveny skutečnými hlasy ze seriálu. Celkem to čítá 240 nadávek a rovněž každá z postav má nějaký svůj speciální chvat - jistě vás nepřekvapí, že ten Bartův je pěkně zákeřný. Prostě se máte na co těšit.

Navíc na vás v ringu čekají power-upy a spousta komických situací. Můžete třeba popadnout čokoládové koblihy a tím hru zpomalit, Homera sejmout kuželkami a hodit jej přes provazy a pak si do pusy hodit žvýkačku, čímž zpomalíte ostatní hráče. Jinak souboje probíhají na různých důvěrně známých místech po celém Springfieldu. Je tu třeba hospoda U Vočka, Barneyho kuželkárna, Kwik-E-Mart i atomová elektrárna. Těšte se taky na Itchyho a Scratchyho. Takže je jasné, že to celé může nabýt pěkně děsivých rozměrů.

The Simpsons Wrestling se na PlayStation přihrne letos v zimě, což je tááák strašně daleko. ■

SESTRA BOLEST

A JEJÍ ZAKRVÁCENÝ OPERAČNÍ STŮL



Každý měsíc naše dobrá Sestra proklepává nejkrvavější hry na PlayStation a diagnostikuje újmy, k nimž by došlo, kdyby se úrazy staly ve skutečném životě. A tento měsíc? *Silent Bomber*.





• PŘÍPAD JEDNA

Diagnóza: Při této explozi by šrapnely zasáhly oči, tvář i celé tělo. Rovněž by došlo k perforaci obou ušních bubínků. Tato zranění, doprovázená chemickými popáleninami od napalmu použitého v bombě, by byla neuvěřitelně bolestivá a pacient by s velkou pravděpodobností upadl do bezvědomí.

Prognóza: Bude zapotřebí chirurgického zákroku, aby byly z těla vyňaty cizí částice. Kontaminované látky způsobí v ranách vážné infekce. Hodně se bude šít, pak přijde na řadu plastická chirurgie. Poranění rohovky způsobí únik vodnaté tekutiny, infekce může znamenat např. ztrátu zraku.



• PŘÍPAD DVĚ

Diagnóza: Tento muž utrpí četné popáleniny po velké ploše svého těla i obličeje. Pokud má oblečení ze syntetických materiálů, látka se žárem roztaví a splyne s popálenou tkání. Rovněž lze očekávat vážné poškození plic a hrtanu.

Prognóza: Tělo bude třeba ošetřit, a to v celkovém umrtvení. Proniknutí kapalin do popálených míst způsobí edém, bude potřeba odstranit z poraněných tkání roztavené materiály. Pro vyléčení velkých popálenin bude zapotřebí nastavovat kůži. ■

Ve skutečném životě je Sestra Bolest sestra Carol Channon.

UCHO!

EXKLUZIVNÍ DRBY [illegible] PRAPODIVNÉ

[illegible] a *FIFA 2000/2001: Das New Season*. **Podle zatím neověřených informací chystají Codemasters po veleúspěšném titulu *Colin McRae Rally 2.0* speciálně pro český a nizozemský trh projekt *Pierre Luigi Collina 1.0*. Komentář česká verze namluví Pavel Nedvěd a Tomáš Řepka, čeká se na potvrzení Jiřího Němce, který stále váhá. Uznávaný italský sudí k tomu prohlásil: „Jsem šťastný, že jsem se stal prvním fotbalovým sudím, který bude mít [illegible] věřím, že má příručka [illegible] fandy fotbalu [illegible] tak jako dosud.“ Podle našeho zdroje v Codemasters se bude hra odehrávat převážně v prostředí [illegible] inspirací byl film [illegible]**

[illegible] zprávy o Markusu Wolfovi a [illegible] Himmlerovi, dvou Němcích usilu[illegible] o rekord v hraní na PS (psali js[illegible] v minulých číslech). Minulý týd[illegible] zástupce Guinnessu Ken Hermann [illegible]



FIFA: sága pokračuje.

Rychlý cheat pro *WWF Smack Down*. Jakmile si vytvoříte zápasníka, vložte jako jeho jméno Big Bad Bob a svůj [illegible]

PREVIEW





Tenhle meč by vážil tak metrák. Takže bude asi z plastu.

BLADE ARTS

Už *Bushido Blade* jasně ukázalo, že i když může být pohyb v plně 3D prostředí na pohled úchvatný, ne vždy se dobře ovládá. Mnoho trojrozměrných bojovek proto stále staví na vyzkoušené dvojrozměrné hratelnosti, byť obohacené povrchní hloubkou polygonové grafiky.

Originalita *Blade Arts* spočívá v tom, že tuto zaběhnutou konvenci odvrhuje a místo ní nabízí šikovný zaměřovací systém, který umožňuje upnout se na protivníka aktivováním určitého „zámku". Stačí podržet jedno tlačítko a můžete se kolem nepřítele volně pohybovat, aniž byste si věčně museli dělat starosti s tím, zda stojíte ve správném směru. Jakmile tlačítko uvolníte, nabízí se vám opět plná trojrozměrná svoboda pohybu.

Blade Arts se v Japonsku objeví na podzim, americká verze by měla vyjít později ještě letos. ■





V kompletní hře bude mnohem víc aut na roztřískání.

TOP GEAR DARE DEVIL

Kemco se dosud nejvíc proslavilo svou řadou *Top Gear*, nicméně v Japonsku a Spojených státech je toto jméno mnohem známější než v Evropě. Poslední díl řady by mohl firmu jasněji profilovat na PlayStation, ostatně hra samotná má podle všeho blízko ke stylu *Metropolis Racer*, který vídíme tak často napodobovaný v mnoha jiných titulech.

Městské okruhy nabízejí příležitost zběsile si zazávodit v New Yorku, San Franciscu a Tokiu. Hra navíc obsahuje i jistý komediální aspekt, přičemž poměr mezi realismem a fantazií leží někde mezi *Driverem* a *Crazy Taxi*. Uvážíme-li, že tyto rané fotky obsahují zjevnou inspiraci z filmu *The Italian Job*, byla by věčná škoda nechat si hru ujít.

Chcete-li se vyhnout nepříjemným modřinám, až pojedete po mramorových schodech, zapněte si bezpečnostní pásy. ■

ORIENT EXPRESS

KULTOVNÍ FENOMÉN

NAZDÁREK, ROBOTE!

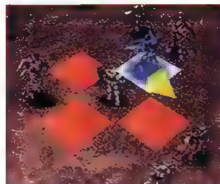
SUPER ROBOT DRTÍ TOKIO

Je velice nepravděpodobné, že byste o téhle hře slyšeli mimo náš časopis, a asi se jí ani v budoucnu nedostane nijak zvlášť velké pozornosti, tedy vyjma specializovaných webových stránek. Nicméně jakmile se *Super Robot Taisen Alpha* od firmy Banpresto objevila na trhu, okamžitě se usadila na čelních místech japonských hitparád, a to s úctyhodnou bilancí 390.433 prodaných kopií. A když se podíváte na fotky napravo, jistě si řeknete, zda je možné, aby se tolik lidí spletlo.

Serie *Super Robot* je stará už téměř deset let, debut si odbyla na Game Boyi v roce 1991. Od té doby zavítala snad na každou konzolu na japonském trhu. Ovšem máme-li být upřímní, strategicky laděná hratelnost doznala od doby, co se objevila na Super Famiconu (SNES) v polovině devadesátých let, jen nepatrných změn. Začínáte na bitevním poli, kde rozmístíte své obří roboty, pak následují primitivní boje, kdy se celé bojiště otřásá v horních číslech Richterovy škály a všude kolem vás létají paprsky energie, a to tak že *Dragon Ball Z* je proti tomu hračka. *Alpha* sice obsahuje několik celkem slušných triků, například sjednocování a rozdělování jednotek ve stylu *Transformerů*, ale ani speciální playstationové efekty nedokáží skrýt systém, který byl vytvořen již před mnoha lety.

Co si o tom všem má člověk myslet? Pokud skutečně chcete pochopit přitažlivost hry, musíte začít u postav. Předně je hra doslova nabitá odkazy a najdete zde roboty, monstra a mobilní suity snad z každého filmu, komiksu či hry: Gundam, Evangelion, Gunbuster, Giant Robo, Mazinger a dokonce (v letošním vydání) i Macross. K tomu si ještě připočtěte, že jsou tito roboti skutečně *roztomilí*. Často jsou zobrazeni v SD (tj. super deformované) podobě, což se skvěle hodí i pro limitovanou edici určenou pro sběratele.

Krátce poté, co byla zveřejněna čísla o prodejnosti, Banpresto vydalo zprávu, že už pracuje na pokračování - s pracovním titulem *Super Robot Taisen Alpha 2*. To by se mělo objevit na trhu ještě koncem tohoto roku. A tak pokud chcete pochopit rozdíl mezi japonskými a evropskými pařany, položte si tuto otázku: kolik her se v Evropě prodává čistě na bázi loajality příznivců? ■







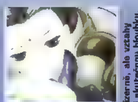
Úžasné FMV uvedené na scénu Combattler V (nahoře). Roztomilé SD provedení se docela dobře snáší se serióznějšími částmi hry a fanouškům se to líbí.

NOVÉ TITULY

ALICE IN WONDERLAND ANOTHER WORLD
(AFFECT)

Ačkoliv má být tahle hra inspirována klasickou *Alenkou v říši divů*, nevzpomínáme si na žádnou kapitolu, v níž by zlý čaroděj z barvitého Carrollova světa ukradl všechnu barvu, zvuk i čas. Musíte vést Alenku v jejím úsilí vrátit Říši divů její původní chaotickou identitu. Objeví se zde spousta známých tváří, přičemž ty roztomilejší budou Alenku provázet. Co se týče temnější stránky Říše divů, čekejte disneyovský styl. ■





Affect slibují, že Alence pomůže spousta „roztomilých zvířátek".

ELDER GATE
[illegible]

Konami nebylo spokojeno s tím, jak si vede *Suikoden*, a tak vydalo nové RPG, dříve pouze mizivě propagované na tokijském herním veletrhu. Je to přímočará záležitost plná monster, ale rozhodně neunaví po prvním hraní. Celková struktura zůstává zachována po celou hru, náhodně se mění pouze jednotlivé prvky herního světa. A tak nejenom že máte před sebou s každou novou hrou nová města, mapy a dungeony, ale změnit se může i dějová linie. V červnu se objevilo hratelné demo a i díky němu už teď po hře existuje slušná poptávka. ■





Grafika bitev vypadá mizerně, ale vztahy mezi postavami nabízejí skutečnou hloubku.

ACONCAGUA
(SONY)

Aconcagua je skutečná hora - leží v Argentině, měří 6.959 metrů a je to nejvyšší vrchol mimo Himaláje - Sony si kolem ní vymyslelo imaginární zemi Meruza. *Aconcagua* je spíš než o přímém střetu o tom, jak se problémům vyhnout. Máte málo zásob a snažíte se do bezpečí dovést skupinu lidí, kteří se zachránili z letadla, přičemž v patách máte místní vojenské oddíly. Následuje honička ve stylu *Cliffhanger*, kdy musíte čelit jak lidským nepřátelům, tak přírodním živlům. ■



Nervy pracují a mezilidské vztahy jsou vystaveny pořádné zátěži - to je *Aconcagua*.

JAPAN CHARTS



TOP 5 - PRODEJ



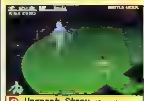
1. Dance Dance Revolution Third Mix (Konami)
2. Super Robot Taisen Alpha (Banpresto)
3. FIFA WSC (PS2) (EA/Square)
4. F1 2000 (EA/Square)
5. Breath Of Fire IV (Capcom)

TOP 5 - NEJOČEKÁVANĚJŠÍ



1. Final Fantasy IX (Square)
2. Dragon Quest VII (Enix)
3. Final Fantasy X (PS2) (Square)
4. Metal Gear Solid 2 (PS2) (Konami)
5. Tales Of Eternia (Namco)

TOP 5 - NEJOBLÍBENĚJŠÍ



1. Vagrant Story (Square)
2. Super Robot Taisen Alpha (Banpresto)
3. F1 2000 (EA/Square)
4. Breath Of Fire IV (Capcom)
5. Kessen (PS2) (Koei)



Tajemný herní agent Ninja X obchází tokijské ulice, sužován hladem po polygonech.

OTAKU YOUTH
EXPORT VERSUS IMPORT

Tak jste si koupili *Metal Gear Solid* a už se nemůžete dočkat pokračování. Hráli jste *PaRappu* i poslední *Resi* a hoříte zvědavostí, jaká že bude *FFIX*. Nezapomínejte, že to jsou všechno japonské hry, a podle všeho je po našich produktech na Západě stále větší poptávka. Ovšem z nějaké důvodu toto neplatí obráceně.

Některé z hitů vašich hitparád v Japonsku vůbec nevyšly a možná vás překvapí, že třeba *Driver* či *WipEout 2097* se zde objevily až letos na jaře - navíc si ani jedna z nich nijak zvlášť dobře nevedla. Na druhou stranu se už teď chystá japonská verze *WWF Smack Down* a stejně tak *Exciting Pro Wrestling*. Stačí pozměnit několik míst a tyhle hry se jistě budou dobře prodávat, protože wrestling jaksi dobře sedne i japonskému vkusu.

Mnoho japonských společností dosahuje neočekávaných zisků, a to hlavně díky úspěchu jejich titulů v Evropě a Spojených státech. Dokud tyto hry budete kupovat, budete zásobování stále větší škálou japonských žánrů. *Bishi Bashi?* Ano, zanedlouho už budete možná i vy virtuálními chovateli dostihových koní. ■

AKIHABARA WATCH

PO ULICÍCH TOKIA SE PLÍŽÍ NINJA X A SBÍRÁ NEJNOVĚJŠÍ INFORMACE PRO PSMSANA...

Podle firmy D3 Publisher není PlayStation jenom o hraní. Jejich nová řada titulů nazvaná *Simple 1500 Practical Series* obsahuje takové programy jako třeba kuchařku, jízdní řád, katalog jmen apod. - každý z nich za pouhých 1.500 jenů (asi 500 Kč). Naštěstí zatím nebyly oznámeny žádné programy na výpočet biorytmů...

Square oznámilo, že počet předběžných objednávek *Final Fantasy IX* dosáhl čísla půl milionu, a to po pouhých čtyřech dnech. Právě těchto prvních 500.000 šťastlivců dostane jako dárek hračku Vivi jakožto ocenění jejich věrnosti. Společnost přesto odhaduje, že se hry prodá asi o 20% méně než *FFVIII*, a to kvůli přesunu zájmu na PS2.

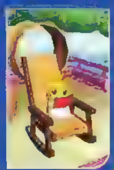
Tecmo pracuje na novém pokračování svého úspěšného dostihového simulátoru *Gallop Racer* a chovatelského simulátoru *Monster Farm*, přičemž obě jsou určené pro PlayStation. Jenom *Monster Farm* se už po celém světě prodalo na dva miliony kusů - počítáno dohromady pro PlayStation a Game Boye.

Konami pracuje na vedlejším příběhu k připravované hře *Suikogaiden 3* pro PS2. Ten se jmenuje *Suikogaiden Volume 1. Swordsman of Harmonia* a vyjde na PS1 letos na podzim.

POUZE V JAPONSKU

HAMSTER TALES 2
(BECK)

I když jsou hry o [illegible] určeny hlavně pro mladší hráče, s tímto novým simulátorem od společnosti Beck se [illegible] do úplně nových dimenzí. Z padesáti zvířátek si vyberete svého křečka, o kterého se pak musíte starat a máte ho naučit mluvit. Jakmile si začne osvojovat slova, bude vám klást nejrůznější otázky. Hra obsahuje i verzi pro PocketStation, nazvanou *Hamster Anywhere* („S křečkem všude"), takže si můžete vyměňovat vzkazy s kamarády a dokonce hrát i hry, v nichž bude váš chlupatý přítel vystupovat. ■



SCREEN TEST

NA DVEŘE KLEPE DR. HOLLYWOOD. OTEVŘETE MU NĚKDO?

10. MediEvil 2

„[illegible]"
Re[illegible]

Dě[illegible]
Londýn, [illegible] Lord Pal[illegible] kouzelnické knihy. A protože je [illegible] ze své podstaty, dal dohromady armádu zombiů, s jejíž pomocí chce ovládnout Londýn a později [illegible] svět. Nic[illegible] zároveň probudil z [illegible] nu sira Daniela Fortesqua. [illegible] letí[illegible] po[illegible] sir [illegible]

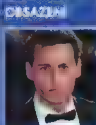
ST[illegible]
Tak[illegible]
Ch[illegible]

ZELENÁ [illegible] PEKLO?
Zelená, [illegible] ný, [illegible] sko[illegible] čen[illegible] ma[illegible] *Nightmare Before Christmas* [illegible] tak [illegible] a t[illegible] vol[illegible] asp[illegible] po[illegible] ne[illegible] no[illegible] v A[illegible] tak[illegible] a [illegible] bri[illegible]

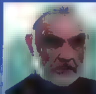


Dokáže [illegible] s rysy kostlivce a špatným vkusem pro módu? Pokud zvládne přízvuk...

OBSAZENÍ



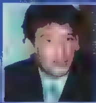
Sir Daniel Fortesque – Johnny Depp



[illegible]



[illegible]



[illegible]



[illegible] Liz Hurley

POKRAČOVÁNÍ FOTBALU

ZNOVUZROZENÁ HVĚZDA

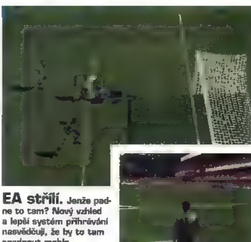
KONCEM LÉTA SE MÁ OBJEVIT *FA PL STARS 2001* OD EA

Ještě jsme se ani nestačili utěšit z neúspěchu na EURO a EA už plánuje začátek nové fotbalové sezony. *FA Premier League Stars 2001* se v obchodech objeví 18. srpna.

Loni získávaly hry řady *Stars* spíše rozporuplné recenze, přičemž terčem kritiky se ve většině případů stával systém přihrávek. A právě ten je jednou z několika oblastí, které se vývojový tým rozhodl pro tuto druhou verzi výrazně předělat. Hra si drží systém bodů, který je společný všem hrám řady *Stars* a v němž tvrdě získané hvězdičky můžete použít buď na zdokonalení vlastních hráčů, nebo na nákup nových.

Hra rovněž vypadá mnohem lépe, stadiony se vyznačují vysokou mírou detailu, a dokonce se zde dostalo i na počasí - toho věčného nepřítele dobrého sportu. Bez zajímavosti jistě není ani to, že na několika ranných animacích, které jsme měli k dispozici, bylo vidět řadu kulhání po faulu či kiksy při zpracovávání míče, což celé hře jaksi dodává na lidském rozměru.

Trh s fotbalovými simulátory je dnes nabitý konkurencí přímo k prasknutí a na nové příchozí se pohlíží s laskavým pohledem hladového lva. Nicméně tým pracující na *Stars* jistě moc dobře ví, že si musí cestu prosekat vlastními silami.



EA střílí. Jenže padne to tam? Nový vzhled a lepší systém přihrávání naznačují, že by to tam spadnout mohlo.



Sledujte proměny počasí. *FA Stars 2001* je mnohem detailnější než verze 2000, i obranné zákroky jsou přesvědčivější.

KDO VYHRAL V PSM 27?

10X EVERYBODY'S GOLF 2

Asi nejsnadnější otázky za posledních pár měsíců jste zvládli v naprosté pohodě. Nejlepším světovým golfistou současnosti je samozřejmě Tiger Woods (časy Nicka Falda už jsou pryč, i když stále hraje a nevede si špatně), hodnocení prvního dílu *Everybody's Golf* bylo stejné jako u dvojky, tedy 9/10 a termíny jsou jasné:

PAR: Průměrný počet úderů nutných k zahrání jamky
EAGLE: Jamka zahraná na dva údery pod průměr
TEE: Prostor, odkud probíhá první úder na každé jamce

Vítězům blahopřejeme a všem ostatním přejeme hodně štěstí při losování dalších soutěží.

- ✔ Karel Pekárek, Rumburk
- ✔ Dominik Hejtmánek, Praha 3
- ✔ Petr Chaloupka, Hradec Králové
- ✔ Petr Grätzer, Zlín
- ✔ Lenka Malá, Ostrava-Poruba
- ✔ Petr Šedivý, Toužim
- ✔ Pavel Tvardík, Olomouc
- ✔ Marek Smolík, České Budějovice
- ✔ René Beigl, Blansko
- ✔ Jan Buchal, Týniště n. O.

PSM

SOUTĚŽ PSM
Art Consulting
Šantrochova 16
162 00 Praha 6


PlayStation

THIS IS FOOTBALL
PlayStation

FINAL FANTASY VIII
PlayStation

PlayStation

PlayStation

FORMULA ONE 99
PlayStation

SPYRO 2
PlayStation

GRAN TURISMO 2
PlayStation

MediEvil 2
PlayStation

RESCUE SHOT
namco
PlayStation

PlayStation

CRASH TEAM RACING
PlayStation

PSM CHARTS

CO LETÍ A NELETÍ VE SVĚTĚ PLAYSTATION

TOP 15 ČTENÁŘŮ

PlayStation Magazín

1. GRAN TURISMO 2
2. SYPHON FILTER 2
3. COLIN MCRAE RALLY 2.0
4. MEDIEVIL 2
5. EURO 2000
6. MEDAL OF HONOUR
7. NHL 2000
8. FINAL FANTASY VIII
9. RESIDENT EVIL 3: NEMESIS
10. TONY HAWK'S SKATEBOARDING
11. SILENT HILL
12. F1 2000
13. MICRO MANIACS
14. DINO CRISIS
15. TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION

Hitparáda čtenářů *PSM* se formuje prostřednictvím hlasování na korespondenčních lístcích. Hitparádu sponzoruje PRESTO CS - pět vylosovaných účastníků hlasování obdrží hry



USA TOP 5

1. LEGEND OF DRAGON ....(SONY)
2. TONY HAWK'S PRO SKATER ......(ACTIVISION)
3. WWF SMACKDOWN ....(THQ)
4. TRIPLE PLAY 2001 ....(EA)
5. GRAN TURISMO 2 ....(SONY)

(zdroj: NPD)



VELKÁ BRITÁNIE TOP 5

1. COLIN MCRAE RALLY 2.0 ......(CODEMASTERS)
2. WWF SMACKDOWN ....(THQ)
3. IN COLD BLOOD ....(SONY)
4. W. CHAMPIONSHIP SNOOKER (CODEMASTERS)
5. HOGS OF WAR ....(INFOGRAMES)

(zdroj: Charttrack)



CELEBRITY SI HRAJÍ

Trenér anglické reprezentace Kevin Keegan zahání žal z neúspěchu na EURO u televize:

1. *PREMIER MANAGER 2000* .... Infogrames
2. *EURO 2000* .... EA Sports
3. *JIMMY WHITE'S CUEBALL 2* .... Virgin
4. *GRAN TURISMO 2* .... SCEE
5. *ISS PRO EVOLUTION* .... Konami



MY SI HRAJEME

Lukáš Kolinský vám radí na naší hotline a hraje:

1. *NFS: PORCHE CHALLENGE*
2. *TEKKEN 3*
3. *FINAL FANTASY VIII*
4. *FINAL FANTASY VII*
5. *SYPHON FILTER 2*



ONI SI HRAJÍ

Adrian Smith z Core Design, nebo chcete-li taťka *Tomb Raider*.

1. *RIDGE RACER V*
2. *SYPHON FILTER 2*
3. *COLIN MCRAE RALLY 2.0*
4. *FANTAVISION*
5. *CIRCUIT BREAKERS*



VY SI HRAJETE

Jan Krása z Brna žije (a hraje) na maximum.

1. *TONY HAWK'S SKATEBOARDING*
2. *FINAL FANTASY VII*
3. *METAL GEAR SOLID*
4. *FINAL FANTASY VIII*
5. *TEKKEN 3*

HRA ZDARMA!

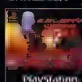
RR TYPE 4



ROLLCAGE II



CW: RED SUN



KARTA



Předplaťte si na rok PlayStation Magazín a odměnou vám bude jedna vynikající originální hra zdarma. Možné je si vybrat z trojice skvělých her. A pokud vám náhodou žádná nesedne, můžete si vybrat paměťovou kartu.

Ridge Race Type 4

Colony Wars: Red Sun

Rollcage Stage II



Nabídka platí do vyprodání zásob! Neotálejte - už příště na tomto místě můžete nalézt zcela odlišnou nabídku.

JAK SI PŘEDPLATIT PSM?
Cena ročního předplatného PSM je 2760,- Kč (obyčejná pošta) nebo 2868,- Kč (doporučeně). Zájemci o předplatné PSM ze Slovenska se mohou o aktuálních cenách informovat na níže uvedených telefonních číslech.

Předplatné je nutné zaplatit složenkou typu C na adresu:

Čeští předplatitelé:
Předplatné PSM
A. L. L.
Production,
P. O. Box 732,
111 21 Praha 1,
(tel.: 02/
6631 1438,
6631 0936)

Slovenští předplatitelé:
Předplatné PSM
L. K. Permanent,
pošt. prieč. 4,
834 14 Bratislava
(tel.: 07/
4445 3711) **nebo**
Předplatné PSM
ABOPress
Vajnorská 134,
834 01 Bratislava
(tel.: 07/
4445 3334).

Na stejnou adresu prosím zasílejte kopii složenky. **Nezapomeňte napsat svou volbu (jednu ze tří her nebo paměťovou kartu) do zprávy pro příjemce.**

ARCHIV PSM

Každý měsíc vám přinášíme nejlepší novinky, recenze a exkluzivní dema. Uteklo vám něco? Napravte to! Za každá tři čísla čtvrté zdarma!

Objednávku zasílejte na adresu Art Consulting s.r.o., Santrochova 16, 162 00 Praha 6, popřípadě telefonicky na 02/367950. K dispozici jsou pouze níže uvedená čísla, všechna ostatní jsou již vyprodána! Všechna čísla obsahují CD, cena jednoho čísla je 230,- Kč a každé čtvrté je zdarma. K ceně bude připočteno poštovné, zásilka bude zasílána dobírkou. Nabídka platí pouze do vyprodání zásob.

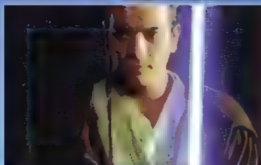




PS2 VZDORUJÍCÍ

VŠECHNY DŮLEŽITÉ ZPRÁVY ZE SVĚTA PLAYSTATION2...

V TOMTO ČÍSLE



STAR WARS ONLINE
Sony koupilo firmu Verant, což je vývojářský tým on-line RPG *Everquest*. Sony tak dalo signál, že se chystá vstoupit na on-line trh s hrami. Spolecnost si rovněž jako šéfa divize Sony Online Entertainment pojistila Kelly Flocka (dříve LucasArts). Jeho jmenování stvrdilo alianci, jejímž plodem bude vydání online verze RPG *Star Wars* pro majitele PS2 Titul by se měl objevit během roku 2001. Hráči budou pohlceni světem *Hvězdných válek*, bude je čekat spousta bojů, speciálních misí a dobrodružství. Rovněž se mluví o tom, že by se na PS2 mohl dostat i *Everquest*.



ZPRÁVY O FIFA

ZAOSTŘENO NA FOTBAL

JE TO *FIFA*, JE TO *PS2* A JE TO ZATRACENĚ DOBRY

I když je na trhu nový fotbalový titul *FIFA Soccer World Championship* od EA pouhý měsíc, už se ho jenom v Japonsku prodalo na 160.000 kusů.

První hra, kterou EA uvedlo v Japonsku dříve než v USA a Evropě (těm dalšími budou snowboardový titul *SSX* a střílečka *X Fire*), bude připadat okamžitě důvěrně známá všem, kdo tuto sérii sledovali na původním PlayStation. Ovládání je úplně totožné, stejné jsou i úhly záběrů kamery, a protože to je *FIFA*, vypadají legie oficiálně licencovaných hráčů, ligových soutěží i stadionů lépe než kdykoliv předtím. Tentokrát si můžete vybrat tým z italské, španělské anglické a německé ligy, navíc jsou zde i národní týmy a mužstva do 23 let Rovněž lze sehrávat exhibiční zápasy s týmy z různých soutěží (třeba FC Liverpool proti reprezentaci Francie) a pro nováčky (nebo lidi, kteří se tak docela nevyznají v japonském manuálu) je zde stále tréninkový režim

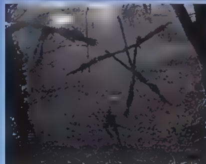
Graficky hra vypadá naprosto úchvatně a je vidět, že oproti předchozím verzím byl opravdu učiněn krok vpřed. Hráči vypadají přímo skvěle, rychle se pohybují a bez problémů je poznate - Carbone, stále hrající za Aston Villu, vypadá jako ve skutečnosti a bezchybný je i cop Francouze Petita

Bohužel davy mohly být trochu barvitější a zajímavější, nicméně i tak v hledišti zahlédnete



KRÁL HONGKONGU

Slavný režisér John Woo, jenž režíroval *Mission Impossible 2* a proslavil se akčními filmy s asijskými bojovými uměními, má začít pracovat na RPG pro PlayStation2. Jeho protagonista bude poskládán z postav, které hrál v mnohých Woových filmech herec Chow Yun-Fat. Nemáme dosud informace, zda bude digitálně naskenován nebo zda dokonce ve hře uslyšíme jeho nasamplovaný hlas. Woo má vliv na herní průmysl už dlouho, nicméně jeho příznivci si na tento titul budou muset počkat až do roku 2002.



ZPĚT DO ULIC

Take Two vypustili další detaily ohledně svého projektu *Blair Witch*. Zároveň se objevily zprávy, že by se na PS2 měly objevit hned tři díly. Každá hra by měla stát samostatně, mít jedinečné protagonisty i prostředí, byť příběh bude koordinován. *Blair Witch Volume 1* se bude odehrávat v roce 1941, těsně poté, co byl Rustin Parr usvědčen ze sedmi vražd, které údajně provedl na příkaz ducha nějaké ženy. *Volume 2* se odehrává v roce 1886, kdy jsou nalezeny ostatky těl členů pátrací skupiny a *Volume 3* je umístěno do roku 1786, kdy byla Elly Kedwardová odsouzena jakožto čarodějnice.







Moderní fotbal: rychlý, tvrdý, se spoustou gólů. Nicméně *FIFA* pro PS2 musí být pro náročnější evropský trh ještě vylepšena.

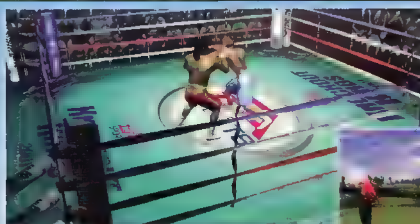


„Opravdový krok vpřed, hráči dobře vypadají, rychle se pohybují a jdou poznat."

nějaké to mávání vlajkou a hemžení, což to trochu kompenzuje. Vezmeme-li tohle všechno v potaz, hra stále běhá celkem rychle - hlavně střely a přihrávky létají jak rakety - leč i tak v některých pasážích dochází k výraznému zpomalení. Proto jen doufejme, že až bude *FIFA Soccer World Championship* optimalizován pro evropskou verzi, bude na toto dohlédnuto.

Najdete zde i další tradiční rysy série *FIFA*. Zatímco z jistých tradičních televizních úhlů je často možné zahlédnout gól až na poslední chvíli, replay režim umožňuje velmi příjemný náhled v 360°, díky čemuž můžete obraz zmrazit ve stylu *Matrixu*. Komentář zní celkem nahodile (tedy nakolik se nám podařilo vyrozumět) a přesně podle modelu *FIFA* jsou letošní popovou hvězdou Jamiroquai.

Takže jaké to vlastně je? Je to *FIFA* pro PS2, přesně takové to je. Všechny režimy, volby, no prostě všechno bylo předěláno a až na několik drobnůstek i vylepšeno, takže *FIFA* se opět stává klíčovým titulem - vlastně se hraje lépe než PS2 demo *ISS*, a to už něco znamená. EA slibuje, že bude hra pro přece jen trochu náročnější evropský trh ještě upravena a my vám přineseme nejnovější informace, jen co se nám podaří si s lidmi od *FIFA* sednout a dát řeč ■



Další tituly od EA jsou na cestě: *Knockout Kings 2001* (nalevo), *Tiger Woods PGA Tour 2001* (dole) a *NBA Live 2001* (dole).

IT'S IN THE GAME

VŠAK VÍTE - NEJDE JEN O FOTBAL...

I když je *FIFA* přirozeně zlatým dolem EA Sports, společnost tvrdě pracuje na všech PS2 verzích svých úspěšných titulů. V minulém čísle jsme vám ukázali fotky z *Madden NFL 2001*, ovšem vedle toho u EA pracují na takových sportovních titulech jako *NASCAR 2001, Knockout Kings 2001, NBA LIVE 2001, Tiger Woods PGA Tour 2001, NHL 2001* a *SSX* (*Snowboard SuperCross*), přičemž ještě se čeká na licenci na Formuli 1. Můžete se těšit na stejně akurátní statistiky jako dříve (pochopitelně díky licencím), nicméně vedle toho na vás čeká ještě lepší grafika, animace, vyšší rychlost, vylepšená fyzika, výkonnější AI a v případě *Knockout Kings* dokonce i ženy boxerky. Už se nemůžeme dočkat.





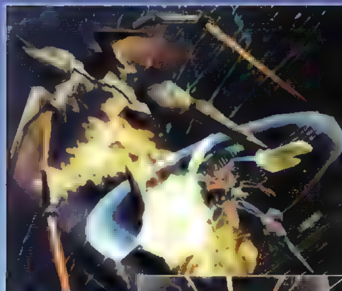
ZPĚT DO ULIC

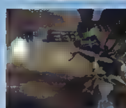
Criterion, tým stojící za *TrickStyle* pro Dreamcast, pracuje na PS2 titulu inspirovaném scénou se vznášedlem ve filmu *Zpět do budoucnosti II*. Hra se jmenuje *Stunt Squad* a vy hrajete v roli jedné ze dvou postav snažících se zachránit své rodné město před bezohlednými stavaři. Každá ze sedmi úrovní se odehrává jiný den v týdnu a obsahuje spoustu chaoticky působících misí. Designér Craig Sullivan říká, že toto prostředí „bude mnohem zajímavější než typická skateboardová aréna". *Stunt Squad* se poprvé představí v létě roku 2001.



RAGE V PLNÉ PARÁDĚ

Rage Software oznámilo, že vydá *Wild Wild Racing* na PS2. To je v zásadě off-roadová závodní hra, kdy hráči závodí s jedním z devíti základních vozů, které je možné různě upravovat. Kromě standardního závodního režimu, odehrávajícího se na pěti kontinentech, je tu Challenge Mode, kdy musíte plnit řadu zadaných úkolů, jako třeba sbírat písmena, aby se z nich dalo dohromady určité slovo, anebo dělat nějaké triky s autem. Rage chce mít hru připravenou do evropské premiéry PS2 na podzim tohoto roku.





Elegantní mechanický design pana Shinkawy.

ROBO TOP

Když jsme s Hideo Kojimou dělali rozhovor na letošním E3, měli jsme příležitost trochu si popovídat i o *ZOE* - zkratka *Zone Of The Enders*, druhé to hře pro PS2, jež vzejde ze stáje *Metal Gearu*. Nejenom že hru režíruje a produkuje pan Kojima, nýbrž v týmu pracuje i designér *Metal Gearu* Yoji Shinkawa, který pro tuto adventuru navrhuje roboty. Ti svým designem zapadají do tradičnějšího stylu manga a jsou velmi odlišní od organickým monster *Metal Gearu*.

„V případě Metal Gear Rexe nebo Raye jde mnohem víc o zbraně než o roboty," říká Shinkawa. „Museli jsme se pohybovat v určitých mantinelech a namalovat je jistým způsobem - proto vypadají tak, jak vypadají. Oproti tomu u *ZOE* jsem dostal absolutní svobodu a mohl jsem si namalovat, co mě zrovna napadlo. A to proto, že do *ZOE* zapadlo úplně všechno, a tak jsem si to udělal přesně podle sebe a stvořil právě tyhle roboty."

Vypadají skvěle - jsou to obrovské, přesto však stylové potvory, které se údajně zrodily v Shinkawově školním sešitě. Ačkoliv *ZOE* je akční adventurou, roboti dostali ve hře natolik významnou úlohu (ovládají se podobně analogově jako třeba *Omega Boost*), že Konami hru prohlašuje za naprosto nový animační simulátor robotů.

Příběh se odehrává ve 22. století, kdy kolon zátoři ze Země dospěli až na samotný konec galaxie - tito lidé jsou známí jako Enders. Najednou však propuká válka, neboť fanatická skupina z Marsu, známá jako ZOE, se rozhoduje zaútočit na vesmírnou kolonii Antilia - domov mladého enderského chlapce jménem Leo Stenbuck, jenž je skutečným důvodem tohoto masakru, stejně jako obrovský robot zvaný Jehuty, který se možná ukáže jako spasitel lidstva.

ZOE staví na prověřeném talentu takových stálic Kojimova týmu jako Nobuyoshi Nishimura (ilustrátor *Gundam/Pat Labor* a člen motion capture týmu v původním *Metal Gear*) a Noriaki Okamura (hlavní programátor v *Policenauts* a režisér velmi úspěšné dramatické řady *Tokimeki*). Více informací o *ZOE* přineseme už brzy. ■

SNIPERSKÁ HRA

KULKA DO HLAVY

SILENT SCOPE OD KONAMI V PUŠKOHLEDU PS2

Přiletěla z ničeho nic jako zbloudilá kulka. *Silent Scope* od Konami se chystá na uvedení současně s evropskou premiérou PS2.

Střílečka v první osobě, v níž jste postaveni do role odstřelovače, který musí zachránit prezidentskou rodinu před teroristy - to je *Silent Scope*, jak nám byla představena v červnu, přičemž vše nasvědčuje tomu, že je hra dokončena blíže, než se původně zdálo. Úvodní úroveň je teď plně hratelná a vaším úkolem je z jednoho okna zlikvidovat bandu teroristů.

Při hraní pohybujete analogovou páčkou zaměřovačem pušky po obrazovce, pomocí tlačítka L1 přibližujete a oddalujete zaměření, R1 pak funguje jako spoušť.

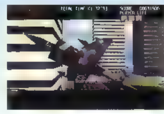
Příběh vás zavede na střechy domů, posléze dokonce do vzduchu, kdy střílíte z letadla pohybujícího se mezi mrakodrapy.

Po grafické stránce je tento titul dokonalým ztvárněním arkádového žánru, hlavně díky možnosti zoomu a zamíření střely na konkrétní části těl teroristů. I když ovládací systém pochopitelně v žádném případě nenahradí sniperskou pušku, jakou najdete v automatové verzi, zoomový mechanismus funguje neuvěřitelně věrně, umožňuje rychlý pohyb a je i náležitě přesný. A i když má hra být novou verzí arkádového originálu, říká se, že bude obohacena o čerstvé mini hry a režimy, aby hra - v arkádách sice nádherná, ale krátká a drahá - byla delší a ještě zábavnější. Pokud se vám líbí střílet teroristy do hlavy, pak jste kápli na to pravé. ■





Dokonale jako v arkádové verzi. Jenom tu chybí ta puška.



COMMANDO ÚTOČÍ

***Commandos 2*, akčně-strategická hra v reálném čase z doby druhé světové války se právě chystá pro uvedení na PS2. *Commandos 2* si podrží na misích založený formát předchozí velice úspěšné PC verze, ovšem hráči teď budou moci proti nepříteli bojovat jak v Japonsku, tak v Evropě. Rovněž budete mít šanci osvobodit zajatce z nechvalně proslulého trestaneckého tábora Colditz. Mezi nové rysy hry patří nové zbraně a vozidla.**

TRABLE S AUTEM

Criterion Studios vydají závodní titul pro PS2, který je vyvíjen pod pracovním názvem *SRC*. Firma se zaměřuje spíše na hratelnost než na realismus a ovládání je proto navrženo spíše vzhledem k hráčovu požitku ze hry, než aby se pokoušelo kopírovat chování skutečných aut. Už teď se můžete těšit na závod uprostřed husté dopravy v městských silnicích. Designér hry Chris Robertson nám prozradil: „Můžete zde dělat všechno to, co chcete, ale nemůžete dělat v opravdovém autě." Hra se inspirovala filmovými honičkami v *Roninu*, *Taxi* a dokonce i *Základním instinktu*. Na trhu by se *SRC* mělo objevit na Vánoce 2001.

Zběsilí mutanti. ***Project Eden* vás staví do budoucnosti plné mutujících nepřátel. Zbavit tyhle lidičky jejich utrpení by mělo být radostí.**

NABYTÝ RÁJ

Core Design, vývojáři stojící za sérií *Tomb Raider*, potvrdili, že svou adventuru nové generace *Project Eden* vydají i na PS2. Tím tak skončily dohady o tom, že se hra objeví pouze na PC a konkurenční konzole.

Core využilo nedávné výstavy E3 a ohlásilo formát nové akční adventury, jíž koordinátor operací Adrian Smith označil za „*Tomb Raider* nové generace".

Tým od Core byl už vystaven kritice za Lařinu ságu, přičemž někteří kritici označili hru za cynicky formulkovitou. Nicméně *Project Eden*, na němž se u Core pracuje od dokončení původního *Tomb Raidera*, by mohl všechno tohle změnit a pro firmu se stát druhým přelomovým titulem.

Ve hře si hráči mohou vybrat mezi perspektivou ze třetí a první osoby, přičemž je zde i možnost zaměřování přes rameno, což znamená, že můžete střílet i při útěku. V prostředí koexistují čtyři hratelné postavy, které spolu musejí spolupracovat a využívat své jedinečné schopnosti. Hra slibuje, že bude náročná stejně intelektuálně jako bojově.

Postavy mohou rovněž využívat široké škály zbraní a nástrojů včetně obrovitých strážních kulometů, které lze umístit tak, aby pokrývaly svou palbou určité území, a mechanického průzkumníka, který označí území zamořené toxickými látkami. Futuristické prostředí, v němž se pohybujete, skrývá spoustu zmutovaných nepřátel. Z lidí se zde stávají nechutné potvory, kdy proměny probíhají v reálném čase, zatímco bojujete o holý život. *Project Eden* by se měl na PS2 objevit na jaře roku 2001. ■

STRATEGIE V REÁLNÉM ČASE

JAK NA ZRŮDY?

GROUND CONTROL PŘINÁŠÍ NÁDHERNOU VÁLKU

Snad ještě nikdy nevypadal atomový hřib tak skvostně. *Ground Control* je záležitost plná tanků a válčení, odehrávající se v blízké budoucnosti. Dosyta se zde nabažíte strojů, děl, neuvěřitelně nervózních pěšáků a čekají vás i exotická prostředí plná vetřelců. Hraje se to hodně podobně jako *Command & Conquer* (byť zde chybí ony základny), až na to, že zde se můžete ponořit do plně 3D prostoru a dívat se, jak se vám těla vojáků rozlétávají na kusy přímo před očima.

PC verze byla právě uvedena na trh a je příjemné zjištění, že byl důraz položen na velice výbušné, zemí otřásající střety, kdy to vypadá, jako když v pekle oslavují všichni čerti. Verze pro PS2 je zatím sice v rané fázi, leč i tak je to vůbec první výlet pécéčkových vývojářů Sierra do země jménem PlayStation. Sierra se nejvíce proslavila brilantní střílečkou v první osobě *Half-Life*. ■

Petr Gabriel **možná odskákal zklamání z Eura za všechny. No tak hlavu vzhůru, Petře.**

CHYSTÁ SE!

Army Men: Sarge's Heroes 2 (300)

AŤ SNĚŽÍ

Snowboardový titul nové generace od EA nazvaný *SSX (Snowboard SuperCross)* byl potvrzen pro vydání v USA i Evropě. Hra samotná je tak trochu parodií na žánr, který na PlayStation už naprosto zdomácněl. *SSX* obsahuje všechny obvyklé prvky, které najdete u snowboardových titulů, například rychlé závodění a nádherné triky vysoko ve vzduchu, ovšem zvláštní je v tom, že se děj odehrává v několika bizarních a velice barvitých prostředích.

LÁKÁ VÁS GAME BOY?

Konami oznámilo, že PS2 verze *Metal Gear Solid 2* bude propojena s verzí původní hry pro Game Boy. Tento krok by představoval velice zřídka vidané překřížení formátů. Člověk, který stojí za nejoceňovanější hrou v dějinách videoher, Hideo Kojima, naznačil, že obtížnostní úroveň druhého dílu by mohla záviset na hráčově výkonu v původní verzi na konzole do ruky, Game Boyi. A protože z vlastní zkušenosti můžeme *Metal Gear* na GB jen doporučit, není důvod, proč to nezkusit.

CHYSTÁ SE!

PEVNÝ

HODNĚ PAMĚTI

Sony nedávno odhalilo navrhovaný přídavný pevný disk pro PlayStation2 (*PSM28*), jenž by měl konečně uvést do reálu připravovaný koncept on-line her. Zatímco hlavní šéf SCEI Ken Kutaragi navrhoval, že by podobné zařízení mělo mít kapacitu 20 až 30 GB, další rýsující se možností je to, že se bude dodávat ve dvou velikostech, a to 10 či 20 GB pro méně náročné a 40 GB pro náročnější.

Nový disk otevře pole novým vysokorychlostním broadbandovým spojením, na nichž se právě pracuje a které by měly hráčům umožnit hrát multiplayerové tituly vysokou rychlostí. Bude to rovněž znamenat změnu ve vývoji her samotných a změní se i způsob natahování nových postav, tratí a dokonce i epizodních her (v z rámeček).

Dále Sony ohlásilo, že se připravuje na otevření své technologie i jiným výrobcům, což by mohlo změnit konzolové hry navždy. Jiní výrobci tak budou moci využívat ve svých klonech konzoly od Sony Emotion Engine a chip set PlayStation2. Co to bude znamenat pro obyčejného hrače? V důsledku to, že v horizontu několika let si budeme moci koupit televizi s PlayStation2 zabudovanou přímo od výrobce. Televize bude s USB portem, takže ji snadno připojíte k broadbandové přípojce a rázem se vám otevře svět pozemních televizí, satelitních a kabelových televizí, internetu a her pro PlayStation2. Paráda ■

Že bychom se už brzy dočkali standardu v podobě PlayStation2 zabudované do televize? Že prostě televizi zapojíme a budeme hrát?

SCEE president Chris Deering.

METAL GEAR SOLID: EPIZODA 1?

Epizodní hry na PS2 jsou podle všeho těsně za rohem. Prezident evropské divize Sony Chris Deering nám prozradil, že nová cenová strategie bude podporovat „širší výběr, a namísto 30 úrovní ve hře za 30 liber tak možná dostanete 10 úrovní ve hře za 10 liber.“

Viceprezident vývojového oddělení Sony Phil Harrison šel ještě o krok dál a předpověděl dobu, kdy si budeme každý den stahovat úrovně hry a při jejich hraní se rozhodovat, kterým směrem se vydat příštího dne. Idea je ta, že ze hry se stane něco jako televizní seriál, ovšem protože reakce hráčů budou individuální, bude v průběhu děje docházet ke změnam. To se pak bude v zaměstnání mluvit o hodně zajímavých věcech...

METAL GEAR DVD

CHYCEN V AKCI

Konami oznámilo, že letos v létě uvede na japonský trh speciální DVD *Metal Gear Solid 2*. To bude obsahovat kompletní devítiminutovou sekvenci, která byla představena na letošní E3 (*PSM28*) - onu sekvenci, při které se přihlížející neubránili slzám a v níž se Solid Snake poprvé potkal s Metal Gear Rayem na cestě na Manhattan.

Bude zde rovněž plná dokumentace z E3, nové ilustrace od Hiroshi Shinkawy plus sekvence ze *ZOE*, hry o robotech, kterou Konami rovněž chystá (viz str. 72). To celé vás přijde na 1 500 jenů (asi 600 Kč) a disk je možné si objednat na webové stránce Konami *www.konamistyle.com*. Bohužel, k dostání je pouze pro japonské zákazníky, takže pokud nemáte v Japonsku strýčka ■

METAL GEAR SOLID 2 THE TRAILER

Můžete si koupit DVD se sekvencí, při jejímž představení minulý měsíc na E3 dospělí chlapi propukali v pláč.

JAK JSTE



JAKMILE JEDNOU PODLEHNETE TLAKU PLAYSTATIONU, NENÍ UŽ VÁŠ MOZEK TAK DOCELA VÁŠ. PROVĚŘTE SI S NAŠÍM 100% VĚDECKÝM TESTEM STAV SVÉ PSYCHIKY A ZJISTÍTE, JAK DALECE JSTE JIŽ PODLEHLI HERNÍ DEFORMACI.



Text: Jon Smith Fotografie: Craig Stennett

NA TOM S HLAVOU?

Ta šedá skříňka, kterou máte pod televizí, to není jen zábavné hrací zařízení. Je to stroj, který neodvratně mění vaše myšlení - aniž byste si to uvědomili! Večer za večerem vás učí, jak reagovat na extrémní situace v nejvyšších představitelných rychlostech. Víkend za víkendem se vám vaše pokorná PlayStation zavrtává hlouběji do mozkových závitů - a vyvolává změny, jejichž dlouhodobější účinky ještě nejsou plně prozkoumány. AŽ DOSUD!

Každý, kdo řídí auto, se rozhodně někdy dostal do situace připomínající *Gran Turismo*, kdy instinktivně při braní zatáčky sešlápl plyn a teprve pak si uvědomil, že vybírat zákruty bržděním o cizí auto není na trase Pyšely - Velká Hleďsebe příliš obvyklým jevem. A přiznejme si, kdo z nás si při jízdě tramvají, plné potácejících se důchodců, kteří se dožadují námi zabraného místa pro invalidy, nevybavil *Resident Evil*, a kdo z nás nezatoužil mít v tu chvíli ssebou brokovnici, aby jim ustřelil invalidní průkaz i s horní částí těla? Jak daleko však tohle herní pomatení zašlo? Do jaké míry může být mentální deformace klasifikována ještě jako „bezpečná" - a odkud vám hrozí emocionální časovaná bomba? *PSM* se domnívá, že s ohledem na blaho celé společnosti je vaší povinností provést si vědecký test osobnosti. Právě proto vám teď nabízíme následující otázky, které by vám měly pomoci zhodnotit míru ovlivnění vašeho mozku PlayStation. A VAŠÍ DUŠE.

Co vidíte na obrázku?



a) Moty a ... ❑
b) Obličej ... ❑
c) Zrůdnou beznohou a bezrukou obludu s krvavýma očima a nosem větším než celé její tělo. Kriste pane, to je *Rayman*! Dejte to pryč. Maminko! ... ❑

Násilí ve videohrách: Velká diskuse





Po hraní *Quake II*.

a) Cítíte v duši mír a lásku k celému světu. ... ❑
b) Hry vám lhaly. Zastřelení po pár minutách nemizí. Musíte je pracně zakopávat doma na zahradě. ... ❑
c) Zkoušíte přemluvit rodiče, aby koupili větší zahradu. ... ❑

Po hraní *Ape Escape*.

a) Jste rozhořčený a hned se svými spoluvěrci z Greenpeace chystáte protestní demonstraci na ochranu opic. ... ❑
b) Trénujete chytání opic v hospodě. . ❑
c) „Promiňte, splést se přeci může každý. Jistě sám uznáte, že vaše žena velice připomíná... Jestli jsem ji musel mlátit palicí?" ... ❑

Představte si scénu...

1. Jdete po ulici a najednou uslyšíte, jak se k vám blíží povědomé kroky - je to váš starý známý kámoš opruz. Určitě bude zas chtít půjčit peníze. Naštěstí vás neviděl přicházet. Vy teď.

a) Schováte si peníze do ponožky, pak se přinutíte k přívětivé grimase a co možná nejvlídněji ho pozdravíte. ... ❑
b) Skloníte hlavu, nahrbíte ramena, upřete pohled na chodník a pokusíte se projít, aniž by si vás všimnul. ... ❑
c) Přilepíte se zády k nejbližší zdi, ukryjete se ve stínu, dokud neprojde kolem, pak vyskočíte, zaútočíte zezadu a s křupnutím mu zlomíte vaz. ... ❑

2. Vyrážíte na exotickou dovolenou za historickými vykopávkami. Co byste si přáli vidět?

a) Trosky Pompejí. ... ❑
b) Egyptské pyramidy. ... ❑
c) Laru Croft nahoře bez. ... ❑

3. Právě vás v pouliční rvačce někdo zmlátil do kuličky. Co uděláte?

a) Tváříte se, že teď ho máte přesně tam, kde jste chtěli. ... ❑
b) Použijete starou indiánskou fintu: brečíte a prosíte o milost. ... ❑
c) Jste v pohodě. Ten bude ještě litovat, že se do vás navážel - jen co si konečně vzpomenete na to kombo, kterým se vysílá fireball. ... ❑

4. Pan lékárník vás informuje, že momentálně na skladě nemá žádný zásyp na nohy. Co uděláte?

a) Zkusíte jiný obchod. ... ❑
b) Začnete se mýt nohy. ... ❑
c) Vysajete z lékárníka magii a uzdravíte se kouzlem Nesmrď. ... ❑

5. Nemáte lístek na koncert své oblíbené skupiny. Co uděláte?

a) Pokusíte se ho vysomrovat od některého z návštěvníků. ... ❑
b) Pokusíte se vlísat do přízně hlídače tím, že mu půjčíte svoji přítelkyni na hraní. ... ❑
c) Pokusíte se kolem hlídače proklouznout v lepenkové krabici. ... ❑ ▸

6. V baru na druhém konci města máte schůzku s obchodním partnerem. Potřebujete se tam dostat co nejrychleji, zvolíte tedy.

a) Pojedete autobusem. .... ❑

b) Vezmete si taxi .... ❑

c) **Dosprintujete na nejbližší silnici, donutíte projíždějící vozidlo zastavit, vyhodíte řidiče, vypálíte co nejvyšší rychlostí a budete se snažit přejet co nejvíce chodců** .... ❑

Co když...

7. Snažíte se přijít na kloub podivným zvukům, které se ozývají ze sklepa a zpozorujete slizkou černou krysu, jak běží proti vám. Co uděláte?

a) Dáte se na rychlý ústup a pak zavoláte místní deratizační stanici. .... ❑

b) Zaženete zvíře na útěk hlasitým zpěvem písní skupiny Lunetic (humánější jedinci můžou použít kopanec). Koneckonců to, že je to jen krysa, neznamená, že postrádá hudební cítění. .... ❑

c) Nenecháte se zmást neškodným obalem. Krysa je určitě zmutovaná a každou chvíli se promění v nechutné, pětimetrové monstrum. Patrně už stihla nakazit všechny v domě. Je nutné všechny pozabíjet dřív než bude pozdě .... ❑

8. Ať to zní jakkoliv nepravděpodobně, setkáte se tváří v tvář s obrovským, oheň dštícím, lidi polykajícím robotem s laserovýma očima, který má očividný zájem na vaši smrti. Je šestkrát větší než vy, má sílu 200 mužů a takovou výzbroj, že by klidně mohl zničit celý kontinent nebo i sedm. Co uděláte?

a) Omdlíte....... ❑

b) Pokusíte se mu vysvětlit, že míra... teď si zrovna nevzpomínáte na to druhy... no prostě zvítězí nad... tím... Pak radši omdlíte .... ❑

c) Jenom sedm kontinentů? A kvůli takovému kriplovi jste museli vstát od *Xeny*? .... ❑

9. Vzbudíte se po dlouhém období bezvědomí a zjistíte, že jste v neznámém dřevěném domě, o který pečuje krásná žena. Ta vám prozradí, že na její vesnici nedávno zaútočili vojáci zdejšího zlého pána. Co na to řeknete?

a) „Tak dost srandy, milostivá. Nechte té šaškárny, než zavolám příslušníky.“ .... ❑

b) „Sakra, měl bych přestat míchat heroin s gumovými medvídky.“ .... ❑

c) Nezdržujete se mluvením a hned si v praxi ověříte, jestli vám za znásilnění klesnou body skillu. Přesvědčení. .... ❑

10. Octnete se v koutě temného opuštěného hradu a ze všech stran na vás dotírá banda krvežíznivých zombíků, co uděláte

a) Takhle velký hrad prostě musí mít únikový východ .... ❑

b) Vzpomenete si, že jste po rodičích vlastně katolík a zkoušíte se modlit. Bohužel, jediné modlitby, které vás napadají, obsahují slova jako „Můj vládče temnot“, „krev stříká“ a „sex s kozlem“. Jo, neměli jste tolik poslouchat black metal..... ❑

c) Vkrádá se vám do oka slza dojetí. Všichni vaši známí z *Resident Evilů* zaskočili na kus řeči. Vytahujete z přihrádky posvátnou motorovou pilu podepsanou samotným Brucem Campbellem a nahodíte ji. Mejdan začíná. .... ❑

Už jste někdy...

Považovali svůj batůžek za inventář? .... **Ano/Ne**

Snažili se někdy najít slabinu svého šéfa? .... **Ano/Ne**

Přistihli se, že při pohledu na bezpečnostní kameru saháte pro pistoli? .... **Ano/Ne**

Házíte po předjíždějících autech slepice a lekle ryby? .... **Ano/Ne**

Snažíte se rozmlátit všechny bedny v okolí, jestli v nich nenajdete náboje? .... **Ano/Ne**

Dožadovali jste se někdy v hospodě sejvování pozice? .... **Ano/Ne**

POČÍTÁNÍ SKÓRE

JE ČAS ZHODNOTIT VAŠE ODPOVĚDI A ODHALIT CELKOVOU MÍRU MENTÁLNÍ ODOLNOSTI (MMO). JAK MOC SE VÁŠ MOZEK PODDAL VLIVŮM, JIMŽ BYL PŘI HRANÍ HER VYSTAVEN?

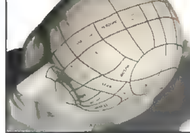
Vždy jeden bod si přičtěte za každé zaškrtnuté C a také za každé „Ano“ v rámečku Už jste někdy.

Počet bodů	MMO	Vyhodnocení
0	Vysoká	Plně ovládáte své mentální pochody a vaše playstationové zážitky se na vás nijak hlouběji nepodepsaly. Je vidět, že jste to hraní pěkně flákali!
1-3	Střední	Vaše odolnost vůči zážitkům z herního světa je malinko snížená - schopnost odpoutat se od nich však zůstává ve zdravých mezích. Zamyslete se nad sebou.
více než 4	Nízká	Pozor! Pozor! Patříte k nenapravitelným pařanům a hrozí vám nebezpečí ztráty mentální integrity. Vypravte se k nejbližšímu psychiatrovi, který by vám měl vaše polygonové návyky vyhnat z hlavy pomocí obtížné terapie složené ze skotských střiků, elektrošoků a vymývaní mozku novým jarem s vůní citronu. Věřte nám, vážíme si vás. Ale raději nám nevolejte

Ať už jste dopadli jakkoliv, nemějte obavy. *PSM* věří, že dlouhodobé používání PlayStation příznivě působí na myšlení, vynalézavost a představivost. Ale máte-li víc než čtyři body, stejně nám nevolejte.

Mentální aritmetika

Podařilo se vám nasbírat hodně „céček“? Gratulujeme. Jste vyšinutí jedinci, naprosto posedlí videohrami. Pokud se vaše schopnost psát ještě nezúžila na napsání vlastního jména do tabulky vítězů, popište nám svou posedlost maximálně 25 slovy a my nejšťavnatější popis odměníme skvělou hrou, která je zároveň nejosvědčenějším psychologickým testem. *Resident Evil 3*. Své výplody zasílejte pod heslem „Magor jsem a magor budu“ na obvyklou adresu *PSM*. Pište. Nevolejte nám. Stejně už jsme pro jistotu nechali odpojit telefon a odříznout telefonní dráty. A taky jsme se odstěhovali a ohluchli, takže nám nevolejte. Nevolejte nám ani nikomu jinému. Nikdy.



JMÉNO:

LMA MANAGER 2001

POZNÁMKA:

CODEMASTERS POKLÁDAJÍ ZÁKLADY PRO PŘÍŠTÍ SEZONU.

SPECIFIKACE	
STYL:	Fotbalový manager
VYDAVATEL:	Codemasters
VÝROBCE:	In-house
DATUM VYDÁNÍ:	Podzim
HOTOVO:	65%





Trénujte práci jak v poli, tak v pokutovém území (nebo prostě nechte hlavního trenéra, aby to oddřel za vás).





Okamžitý úspěch *LMA Manager* v rámci žánru fotbalového managementu bylo, jako by u nás vyhrál ligu Liberec nebo Blšany. Hra se vynořila odnikud, zametla se slibně si počínajícími podniky EA, Eidosu a Infogrames a stala se největší senzací od doby, kdy Manchester před dvěma lety senzačně zvrátil nepříznivý stav ve finále Ligy mistrů. Nyní budou Codemasters bojovat o udržení přední příčky v ligové tabulce.

Stejně jako Alex Ferguson každý rok nakupuje nové hráče, aby posílil své mužstvo, producent *LMA* Simon Prytherch vybavil svého šampiona několika novými prvky. „Nechtěli jsme vytvořit jen standardní pokračování s updatovanými statistikami, takže celá hra dostala od hlavy až k patě nový design," říká. „Jednou z nejnápadnějších změn je vzhled hry. Máme teď nový, jasný, moderní vzhled, který si podrží přístup přes směrová tlačítka. Nová podoba se promítla i na dějové obrazovky, které teď vypadají jako interaktivní televizní kanál. Díky tomu všemu je teď hra mnohem přístupnější a snáze se ovládá."

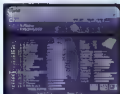
„Značného vylepšení se dočkalo také AI zápasů, aby dokázalo vystihnout všechny nuance vašich taktických pokynů," pokračuje Simon, ne bez nadšení pro toto téma. „Podařilo se nám dosáhnout větší rozmanitosti a realističnosti 3D animací, takže je rozdíl patrný na první pohled. AI řídí kompletní simulaci zápasu a funguje lépe, než jste kdy viděli v jakékoliv akční hře."

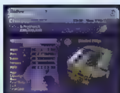
LMA Manager se soustředil na rozvoj individuálních schopností jednotlivých hráčů, ale vydání *2001* klade důraz na kombinaci dovedností, vytrvalosti a týmové hry jak v poli, tak v penaltovém území a pomáhá vám tak procvičovat přihrávky a passy. Pokud by toho na vás bylo i s ostatními povinnostmi, jako je podepisování nových smluv a uklidňování vyššího velení, moc, můžete trénink vždycky svěřit hlavnímu koučovi.

Klan gaučových manažerů najde v *LMA 2001* více než 300 klubů a 8000 hráčů, na seznam přibyly týmy ze Skotska a nechybí žádný z významných domácích ani evropských pohárových zápasů. Aby měl Simonův tým jistotu, že jsou všechny zařazené zápasy řádně a realisticky prezentovány, obrátil se na League Manager Association, která hře také propůjčila název.

Ovlivní všechny tyto změny snadnost zvládnutí celé hry? Zřejmě ne. „*LMA 2001* byla vytvářena se záměrem přinést přístupnou hru s detailností nevídanou ani na PC. Myslím, že teď máme nejlepší hru v oblasti fotbalového managementu na všech platformách." Takže Codemasters vedou 2:0. ■

Steve Merrett





Celá hra dostala v novém vydání i nový design s několika informativními obrazovkami.

PROFIL	
SPOLEČNOST:	Blitz Games
JMÉNO:	Simon Prytherch
ZAMĚSTNÁNÍ:	Producent/šéf týmu
HISTORIE:	U Codemasters začínal na hře *Pete Sampras Tennis*. Vloni se stal producentem první hry *LMA Manager*.
VLIVY:	Tým kupodivu příliš nezkoumal jiné manažerské hry. Vydání *2001* bylo spíš ovlivněno webovými stránkami s interaktivním televizním designem.

CITÁT: **„Celá hra dostala od hlavy až k patě nový design."**

JMÉNO:

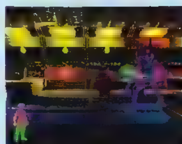
TITAN AE

POZNAMKA:

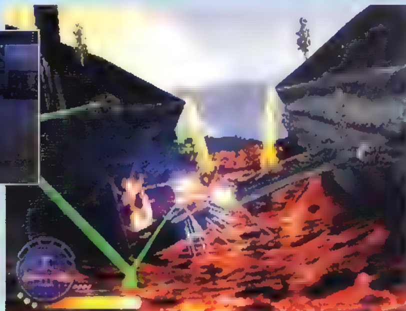
STAR WARS **SE POTKALY S MANGOU A CHUDÁK MATKA ZEMĚ SE OTŘÁSLA V ZÁKLADECH. *TITAN AE* NA TO JDE BEZ OKOLKŮ.**

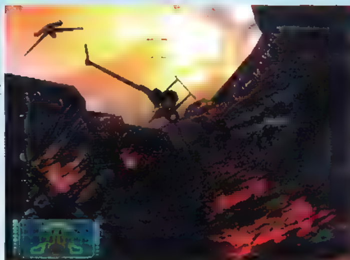
SPECIFIKACE	
STYL:	akční adventure
VYDAVATEL:	Fox Interactive
VÝROBCE:	Blitz Games
DATUM VYDÁNÍ:	listopad
HOTOVO:	72%





Filmu propůjčili svůj hlasové talenty Matt Damon a Drew Barrymore, nicméně ohledně hry to dosud není potvrzeno.





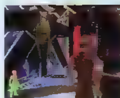
Co to vlastně znamená ta zkratka AE? Podle všeho 'After Earth' (neboli po česku 'Po Zemi' - míněno po jejím konci). Naše matička Země totiž dostala pořádně na zadek od rasy vetřelců známé jako Drej. Lidstvo pak bylo rozprášeno po galaxii, přičemž našincům nezbylo, než žádat zámožné mimozemšťany o nějaké ty drobné, a když nedají, tak alespoň o cigo. Pak se ale na scéně objevil hrdina jménem Cale. To pouze on zná tajemství ztracené lodi Titan, která může lidstvo spasit.

To je pořádný příběh, nicméně ve hře by jeho zápletky měly hrát významnou roli, protože hra se nechala inspirovat stejnojmenným animovaným sci-fi filmem (v Evropě se objeví letos v srpnu) společnosti 20th Century Fox (blíže o detailech na straně 28). Zda na příběhové linii skutečně záleží, jsme se zeptali Philipa Olivera, výkonného ředitele softwarové společnosti Blitz Games. „Dějová linie filmu šla do hry transformovat překvapivě dobře. Ve filmu se s hrdinou setkáváme na několika kosmických lodích různého typu, na nichž navštěvuje četná a velice zajímavá prostředí. Abychom to vše dostali do hry přišli jsme na nápad udělat dva na první pohled odlišné herní styly: tím prvním je akční adventura ve třetí osobě obsahující hádanky spoustu prozkoumávání a také četné bojové scény, jak se zbraněmi, tak bez nich. Tyto sekce jsou pak propojeny trojrozměrnou střílečkou, v níž hráč ovládá nejrůznější kosmická plavidla, přičemž každé má specifické letové vlastnosti i výzbroj

Zajímavé. Hry, které se snaží o dvojí pojetí často končí jako propadáky, nicméně sci-fi stojí a padá se šťavnatostí zobrazené techniky. Oliver nám k tomu řekl: „Celá hra je doslova zamořena zbraněmi - najdete zde pasti, miny, granáty, plamenomety i zbraně s vetřeleckou energií. V jedné úrovni dokonce můžete své nepřátele likvidovat nalezenou čelistí mrtvého vetřelce."
Pak tu na vás čekají lodě, což mohou být malé a obratné bitevní moduly, mohutné bitevní křižníky anebo dokonce „spíše taková vetřelecká věc než skutečná kosmická loď", jak říká Oliver. Tentýž přístup k leteckým/střílečkovým prostředím a úkolům se přenesl i do samotných misí. „To, jak úspěšně hráč dokončí předchozí sekci hranou ve třetí osobě, má bezprostřední vliv na jeho následné zacházení s kosmickou lodí. Na jedné úrovni dokonce hráči ovládají silně poškozenou loď která míří do zemské atmosféry a jejíž ovládání se se vzrůstajícím poškozením stává stále obtížnější."

Jenom doufejme, že hra vyjde včas, dokud budeme mít v živé paměti film. ■

Mark Donald

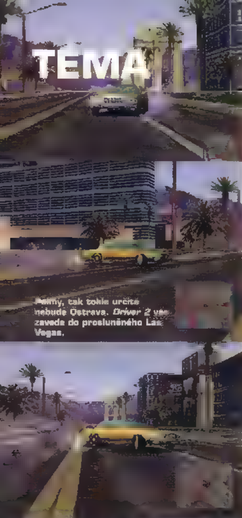




Můžete hrát jako Cale a být "tvrďák" a nebo jako Akima a být lepší pilot.

PROFIL	
SPOLEČNOST:	Blitz Games
JMÉNO:	Philip Oliver
ZAMĚSTNÁNÍ:	Výkonný ředitel
HISTORIE:	Zkušenosti: Philip s bratrem Andrewem dělá hry od roku 1981. Společně rovněž založili r. 1991 Blitz Games.
VLIVY:	Sekce ve třetí osobě lze přirovnat k *Tomb Raiderovi*, zat mco lineární střílečkové části se nesou ve znamení *Starfox* nebo *Omega Boost*.

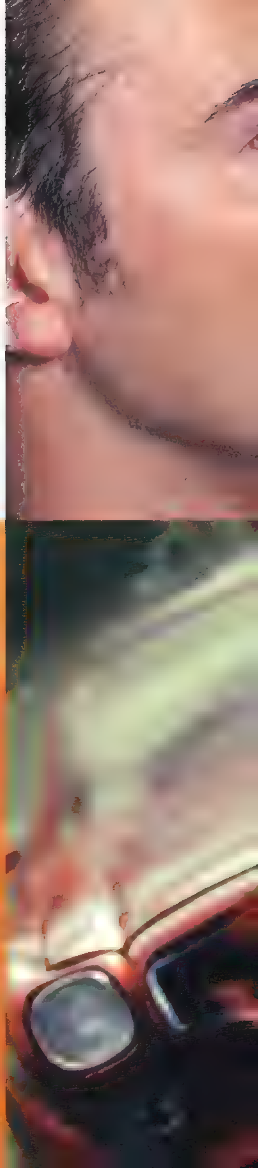
CITAT: **„Nepřátele můžete likvidovat nalezenou čelistí mrtvého vetřelce."**



Hmmy, tak tohle určitě nebude Ostrava. *Driver 2* vás zavede do prosluněného Las Vegas.

TEXT: Mike Goldsmith Foto: Martin Burton

OHNIVÁ KOLA



SPRŠKA FAKTŮ

Vydavatel: Infogrames
Výrobce: Reflections
Počet hráčů: 1 až 2
Datum vydání: Listopad
Formát: PlayStation

MINULÝ ROK SE DOSLOVA ODNIKUD VYNOŘIL *DRIVER*, ABY SE STAL NEJŽHAVĚJŠÍM HITEM NA PLAYSTATION ZA ROK 1999. DOKÁŽE BÝT O 12 MĚSÍCŮ POZDĚJI JEHO POKRAČOVÁNÍ STEJNĚ ÚŽASNÉ JAKO ORIGINÁL? ABYCHOM TO ZJISTILI, VRÁTILI JSME SE NA MÍSTO ČINU.

Stejně nevyhnutelně, jako den střídá noc, jako po flámu přichází bolení hlavy, existují jisté pravdy týkající se videoher - *FIFA* bude jedničkou ve fotbale, velikost Lařiny podprsenky se bude stále zvětšovat a pokračování budou horší než originály. Když se z Hitu stává Hit 2 a posléze dokonce ještě Hit 3, nemůže to dopadnout jinak, než že pokračování hry prostě ztratí cestu. Nikdo neříká, že takové *Gran Turismo*, *Tomb Raider*, *Colin McRae* apod. neudělaly během těch let obrovský krok vpřed, nicméně může někdo s klidným srdcem prohlásit, že jej *Gran Turismo 2*, jakkoli je to nezpochybnitelně lepší hra, nadchlo stejně jako původní hit od Polyphony? Tak schválně.

Tím se dostáváme k *Driverovi 2*. Proč všechny ty zápory? Za to mohou u Reflections - nebo spíše za to může pán, který nám zrovna po naší pravé ruce ukazuje novou hru s auty, výkonný ředitel Reflections Martin Edmondson. „Snažíme se lidem poskytnout nějaký skutečný důvod, aby si šli pokračování koupit, nejde nám o to přihodit pouze pár extra tratí," vysvětluje muž stojící za originálem, jehož se prodalo na 4 miliony kopií.

S pokračováními to nemá Edmondson lehké, a být je jeho nová hra bezpochyby právě pokračováním úspěšného originálu, je pevně rozhodnut udělat z *Drivera 2* víc než jen vatu, která by vyplní a mezeru do doby, než bude řada na PlayStation2. Od animace postav k designu silnic, od rozhodnutí Reflections odklonit se směrem k většímu realismu až ke skutečnosti, že Z TOHO ZATRACENÉHO AUTA MŮŽETE I VYLÉZT - vše nasvědčuje tomu, že až se *Driver 2* letos v listopadu objeví na trhu, rozhodně nebude strádat kvůli oné strašlivé dvojce na zádech. Důkaz? Tak nějaká fakta...

Příběh

Hlavní agendou za dějem *Drivera 2* je podle Edmondsonových slov snaha „udělat hru výkonnější a vtáhnout lidi dovnitř". To znamená nové postavy, nové dějové zápletky a především spoustu nového dobrodružství, které čeká na toho hlavního muže - Tannera.

Hra začíná v Chicagu, kde to právě vypadá na značnou změnu rovnováhy ve zločineckém podsvětí. Pink Lenny, úlisný účetní nechvalně proslulého amerického krále podsvětí Solomona Caina, se právě chystá prodat klíčové informace Cainovu největšímu konkurentovi, jímž je záhadný brazilský gangster, jehož jméno dosud neprozradíme. Tanner a jeho parťák Tobias Jones proto musejí znovu jít do toho, v utajení se postavit na stranu Solomona Caina, pomoci mu najít Pinka Lennyho a tak všem překazit plány - během příběhu se dostanou do Havany (Kuba), Las Vegas a nakonec i do Ria.

Kde se schovává Pink Lenny? Prohlédne Caine Tannerovy skutečné motivy? A kdo je

„Nové postavy, nové zápletky a hlavně nová dobrodružství pro hlavního hrdinu Tannera."

„*Driver 2* rozevřel svou polygonovou náruč, aby v ní uvítal mezinárodní zločin."









onen záhadný brazilský gangster? Reflections prozatím nechtějí nic prozrazovat, rozhodně vás toho ale čeká víc než jen zuřivé mačkání jednoho tlačítka a následné přeskakování do další mise (což autoři sami považují za největší chybu originálu). Nejenom že je tato zápletka na způsob *Gaunerů* či *Francouzské spojky* mnohem zábavnější než skečovitý příběh původní verze, nýbrž je vyprávění doprovázeno kompletně předělanými střihovými scénami, takže teď se můžete těšit na detailní animaci obličejových rysů a synchronizaci pohybu rtů s namluveným zvukem.

Města

Zatímco v původní hře se vše odehrávalo výhradně na území Spojených států, druhý díl hry svou polygonovou náruč poněkud rozevřel a na scéně uvítal fenomén zvaný mezinárodní zločin. Tannerovo pátrání po Pinku Lennym jej zavede z Chicaga do Las Vegas, pak do Havany a nakonec do Ria, kde na něj čeká velké finále. Zatímco většina vývojářů by si vybrala třeba Londýn nebo Paříž, Edmondson dal podle svých slov přednost „větší rozmanitosti". Každé město ▶

AUTA? SPOUSTA!

SKOČTE DO AUTA! NEBO DO SANITKY. A CO TŘEBA ŠKOLNÍ AUTOBUS? A NEBO...

Zatímco originál zůstával věrný silným bourákům ze sedmdesátých let, *Driver 2* obsahuje víc než jen tyto očekávané stroje. A tak si nejenom můžete vyzkoušet taková monstra, jako třeba Chevy Bell Airs v Havaně („Ono se tam v těchhle autech skutečně pořád jezdí," dušuje se Edmondson), ale Tanner může unést jakýkoliv vůz ve hře. A tak můžete usednout za volant kamionu, požárního vozu, ambulance, autobusu nebo náklaďáku. Autoři sice ještě musejí zapracovat na fyzice každého modelu, leč i tak už je teď jasné, že honička po Chicagu v sanitce bude jedním ze skvělých momentů hry. Kam jsme jenom založili tu kartičku od pojišťovny?

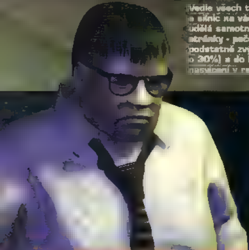


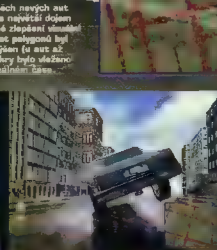




„Čekají na vás četné objížďky, zákoutí a taky zkratky, díky kterým můžete Lennymu nadjet."









Vedle všech těch nových aut a silnic na vás největší dojem udělá samotné zlepšení vizuální stránky - počet polygonů byl podstatně zvýšen (u aut až o 30%) a do hry bylo vloženo nasvícení v reálném čase.

obsahuje asi 30 kilometrů silnic, na 150.000 budov a předmětů (oblasti jsou mnohem rozlehlejší než města v původní verzi). A nejenom že se zvýší kvantita, nýbrž i kvalita. „Počet polygonů ve scenériích se zvýšil zhruba o 20%," prozrazuje Edmondson. To dokonale souzní s deklarovanou touhou po větším realismu a mělo by vyřešit menší grafické neduhy, které sužovaly originál. Další zlepšení - podle Edmondsonovy mantry „optimalizovat, optimalizovat, optimalizovat" - spočívá v tom, že mapy měst se teď automaticky otáčejí podle směru, jímž se právě ubíráte. Tady máme nádherný příklad pozornosti, jakou u Reflections věnují těm nejmenším detailům, nicméně tato změna má i praktický důvod. Jaký? „Nejrychlejší cesta není vždy ta nejkratší," vysvětluje Edmondson. Čekají zde na vás četné objížďky, postranní uličky, zákoutí a taky zkratky, díky kterým můžete Pinkovi Lennymu nadjet. A tím se hladce dostáváme k...

Silnice

Schválně kdo z vás si všiml, že původní *Driver* neměl zakřivené silnice, ale pouze pravoúhlé zatáčky? Nikdo? Možná proto, že jsme všichni měli plné ruce práce zvládnout ty obraty o 90° s pomocí ruční brzdy. V *Driverovi 2* budou mít krajiny skutečně zahnuté silnice. Nejenom že se tím města stávají zajímavějšími, ale v kombinaci s větším počtem extra aut to přispívá k tomu, co Edmondson nazývá „kouskem *Gran Turisma*". Ne snad že byste se měli těšit na honičky japonských superaut po Tokiu, ale jak vysvětluje Edmondson: „Pokud prostě jedete z bodu A do bodu B, je to mnohem zábavnější než v první hře." Leč dlužno dodat, že Edmondsonova představa o „zábavnějším" se asi trochu liší od představy, jakou má většina z nás - člověka napadnou uchvatné skoky přes mosty a salta s obratem o 180°, jiného zase nájezdy a výjezdy na dálnici. V *Driverovi 2* totiž musíte najíždět a sjíždět z dálnic přes doopravdové mimoúrovňové nájezdy a výjezdy. Pokud chcete z dálnice sjet, musíte jet především ve správném pruhu a dobře najet do výjezdu. K tomu si přidejte větší počet aut (s možnými dopravními zácpami) a hned vám dojde, že uniknout policajtům bude mnohem těžší.

Hra

Zatímco hra se hraje velmi podobně jako originál (zhruba 50% původního kódu bylo převzato a zůstávají zde i nějaké rysy, jako třeba režim Director), Reflections přidali režim pro dva hráče na rozdělené obrazovce. V tomto režimu sice nemůžete hrát jednotlivé mise hry, nicméně autoři přidali několik miniher, jež mají zavedení této novinky ospravedlnit. Můžete se tak těšit na honičky, orientačně laděné jízdy na čas a dokonce i režim Destruction, kde by se měl objevit hned několik nových vozidel (je vám to jasné? auta a spousta...), a to v nejrůznějších karambolech a následných deformacích, které jenom potvrzují nastoupenou cestu.

„Zatímco hra se hraje velmi podobně jako originál, Reflections přidali režim pro dva hráče."

OBSAZENÍ

POSTAVY, KTERÉ NAJDETE

Žádný příběh se pochopitelně neobejde bez postav. Ty v původní verzi hry byly spíše parodií než skutečnými postavami. Tentokrát se ale můžete těšit, že hra bude mít více z *Francouzské spojky* než ze *Starsky a Hutche*, tj. bude mít větší míru realismu a více emocí. Postavy vás prostě doopravdy budou zajímat.

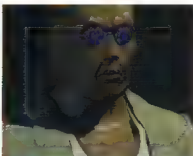
JMÉNO TANNER
Charakteristika Řidič, hrdina, Američan, třicet a něco, tvrdý chlap, atlet, nebojácný.
Připomíná Trochu Roberta Redforda, hodně Clinta Eastwooda.

JMÉNO TOBIAS JONES
Charakteristika Tannerův parťák, Američan, třicet a něco, spolehlivý.
Připomíná Eddie Murphyho a Willa Smithe (ale sympatičtější).



JMÉNO PINK LENNY
Charakteristika Američan, zrádný, slizký, táhne mu na 40, má nadváhu, nervózní, potí se.
Připomíná Tlustou verzi slizkého daňového týpka z *Nedotknutelných*.

JMÉNO SOLOMON CAINE
Boss, hlavní muž v Chicagu a Las Vegas, svalnatý Američan, plešatý, velký.
Připomíná Samuela L. Jacksona a Al Capona.



JMÉNO JERICHO
Charakteristika Cainův zabiják, Američan, inteligentní, brutální, silný, vzteklý.
Připomíná Christophera Walkena



JMÉNO ALVARO VASQUEZ
Charakteristika Říká se, že právě tohle by mohl být ten záhadný brazilský gangster.
Připomíná Těžko říct...



> **„Z Director Mode vypadají mise jako skutečné minifilmy.“**



(Dole) Fakta: Zájem Martina Edmondsona o deformovaná auta začal u tub se zubní pastou a u posedlosti seriálem *Dukes Of Hazzard*. Více v příštím čísle...



NAJDĚTE ROZDÍLY

OD FOTOGRAFIÍ K POLYGONŮM. DÍKY DŮKLADNÉMU VÝZKUMU: POKUD JE TO VE MĚSTĚ, JE TO I V *DRIVEROVI 2*

Ve vývojářské branži se nepracuje snadno - donášená pizza, kódování, dlouhé noci, uzávěrky, kódování. Ale občas přijde chvíle, kdy to za to fakt stojí. To když třeba Reflections vyslalo své pracovníky, aby přesně zmapovali jednotlivá města. Výsledky můžete vidět zde, od kasin v Las Vegas až po kubánské hřbitovy zobrazené s úchvatnou mírou detailu, a to díky hodinám videostopáže a hromadám fotek shromážděných výzkumným týmem. Nicméně nečekejte, že v *Driverovi 3* uvidíte Prahu, tam asi výzkumný tým cestu jen tak nenajde.





Nalevo, zadní strana Casina v Las Vegas. Napravo, naprosto totéž.





Nalevo, hezká budova v centru Havany. Napravo... zkuste hádat.

> **„Tanner může vystoupit i z kteréhokoliv auta, které řídí, a jiné zase ukrást...“**

k většímu realismu. Raná verze *Drivera 2*, již jsme měli možnost vidět, nebyla v žádném případě ještě hotová, nicméně přesto jasně ukázala, že nové rysy, například větší počet polygonů a osvětlení vozů v reálném čase, byly přidány, aniž by musela být nějak obětována rychlost.

Ono vylézání z auta

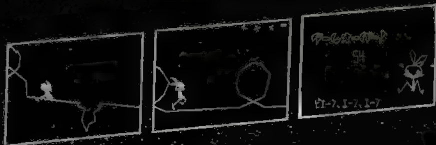
Nenechejte se mýlit, *Driver 2* je hlavně o řízení – právě to totiž u Reflections umějí nejlépe a ovládání vozů si podrželo své původní „intuitivní ladění“. V době, kdy všichni, od specializovaných časopisů až po deníky, sáhodlouze referují o PlayStation2, by člověk pochopil, kdyby autoři jednoduše duplikovali původní hru, přičemž skutečně nové prvky by si schovali až na okamžik, kdy *Driver* vyjede na PlayStation2, což by mělo být na přelomu let 2001/2002.

A ono tak tomu vůbec není. Reflections hlavně chtěli reagovat na výtku, že jejich hra je „obyčejné *GTA* ve 3D“, a tak se zaměřili na hlavní postavu Tannera. ON TEĎ MŮŽE I VYLÉZT Z AUTA – jinak to popsat prostě nejde. Ale nečekejte žádného Tomb Raidera v autech – Tanner zvládá mimo auto pouze ty nejzákladnější úkony, jako třeba vypnutí nějakého vypínače – nicméně i tak to svědčí o míře pozornosti, jíž u Reflections své hře věnují. Tanner může vystoupit z kteréhokoliv auta, které řídí, přičemž tyto scény zabírají zhruba nějakých 15% děje. Díky této novince může dokonce auta krást. Edmondson dává příklad: „Řekněme, že jste v nějaké uličce a vidíte, jak před vámi typek skočí do auta a mastí si to pryč. Vezmete si pomalý náklaďák přímo před sebou nebo se poohlédnete po něčem rychlejším?“ Při podobném rozhodování buďto získáte, nebo ztratíte životně důležité vteřiny, což znamená, že pokud budete chtít hru dohrát, budete se muset naučit rychle rozhodovat. I když činnosti, které Tanner provádí, jsou celkem primitivní (například zavírá dveře od garáže, nastavuje výbušniny apod.), každá mise se díky nim získává něco z filmových kvalit. Mise začínají i končí s Tannerem mimo auto, přičemž v náhledu v režimu Director vypadají jako krátké filmy. To samozřejmě znamená, že vás na cestách čeká spousta zajímavých novinek a i když chodce ve hře stále nelze přejíždět (ano, my jsme to zkusili), přece jenom toho mají na práci víc, než jen sedět a chodit. K tomu si připočtěte Tannerovu možnost vystoupit z auta a posadit se vedle nich na lavičku a dostanete téměř kompletní realismus, jenž je *Driverovi 2* vlastní.

A to by tak bylo - víc už toho o hře nevíme. Reflections rozhodně nespali na vavřínech, vždyť se zvětšil vývojový tým, zvýšil se počet polygonů, a tak je výsledkem hra, která má do nějakého nudného pokračování daleko. „Chceme poskytnout lidem skutečný důvod, aby si druhý díl pořídili,“ říká Edmondson na samém začátku tohoto článku. V listopadu si budete moci na vlastní oči ověřit, zda tomuto slibu dokázal dostát, či nikoliv. My sázíme na něj, na toho chlápka, který po naší pravici provádí kouzla v samém centru Havany...

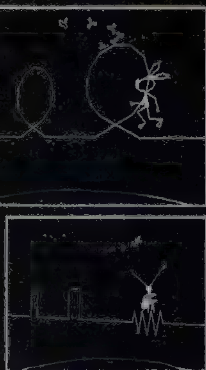
SPRŠKA FAKTŮ

Vydavatel: SCEE
Výrobce: NanaOn Sha
Datum vydání: září
Počet hráčů: 1
Formát: PlayStation1



VIB RIBBON

DVOJROZMĚRNÝ KRÁLÍK SE POTULUJE PO VISUTÉM LANĚ A V RYTMU BRITNEY SPEARS SI POSKAKUJE PŘES PŘEKÁŽKY. CO TO MÁ, KSAKRU, ZNAMENAT?



Vibri se svižným krokem vydává podél provazu. Skoky zpočátku dělají problémy. Skončíte jako červ.

Z chorého mozku tvůrce *PaRappa The Rapper*, Masaye Matsuury, přichází asi nejoriginálnější a nejbizarnější hra, která kdy byla vytvořena. Myšlenka je prostá. Musíte dohlížet na Vibriho - ušatého hrdinu hry - na jeho cestě po bílém provaze, mlátit do tlačítek, aby přeskakoval různé překážky, nezamotal se do smyček a dostal se i se svými dlouhými končetinami přes průrvy. A to je všechno.

Vlastně ne tak úplně, ale otázka spíš zní, jak něco tak jednoduchého a primitivního může fungovat v podobě videohry? Během času, kdy jsme si s Vibrim hráli, jsme se s tím králíčkem pěkně skamarádili. Stane se z něj opravdická postava, kterou musíte chránit před záludnostmi provazu. Můžete se ho dokonce pokusit vystřelit do nebes, protože když přeskočíte dostatek překážek, Vibri roztáhne křídla, na jeho hlavě se objeví koruna a dostane se na další úroveň. Zkrátka se stane andělem a přenese se za hranice svého nebezpečného provazu. Pokud se vám ale dařit nebude, začne se celá obrazovka třást a rozmáže se. Pokračujte v neúspěších a Vibri se přemění v červa. S kostkou místo hlavy. A pak už vás čeká jen smrt. Ve *Vib Ribbonu* jako by bylo cosi filozofického a *PSM* má podezření, že to není náhoda.

Ale zpátky ke hře. Ovládání je velice jednoduché: čtyřmi tlačítky ovládáte Vibriho pohyby, ať už skáče přes propasti, šplhá na překážky, proplétá se smyčkou nebo se vyhýbá hrotům. Až se do hry dostanete, začnou se tlačítka kombinovat, takže abyste se dostali přes zubatou překážku, použijete dvě klávesy. Pro to, abyste se dostali na konec každé úrovně, potřebujete své skoky perfektně načasovat. Postupně se totiž zrychluje tempo hudby a s ním i rychlost, kterou se před vámi vynořují objekty. Vibrimu nastávají krušné chvilky.

Bizarnost *Vib Ribbona* má ale na svědomí především právě hudba. Vibri není ve své pustině na provaze sám - neustále ho obklopují tóny. Přímo na herním disku jsou úchylné nahrávky japonských hudebníků Laugh And Beats, kteří sem přispívají typicky podivnou a neuvěřitelně chytlavou změtí pípání a pištění. Jinou možností je vložit do mechaniky vlastní CD a pozorovat Vibriho, jak si poskakuje do rytmu čehokoliv, co ve své sbírce najdete - což znamená, že *Vib Ribbon* obsahuje *nekonečné množství* úrovní a i objekty na provaze se objevují v rytmu CD, které do PlayStation vložíte. No jen si to představte - třeba z ubo-





Když je Vibri někde mezi králíčkem a červem, vypadá jako nějaký robot. Opravdu.





Vypořádat se se smyčkami je jeden z Vibriho snazších úkolů. Dejte ale takovou smyčku nahoru na blok a už je to všechno o něčem jiném.

hého CD Bloodhound Gangu se může vyklubat úžasná legrace, zvlášť když se kolem konzoly sejde víc lidí a všichni sledují blázinec, který to způsobí na obrazovce. Unylé zvuky Psích vojáků mohou na druhou stranu přivodit pěknou depku, protože chudák Vibri bezútěšně kráčí vstříc nekonečné temnotě. Škyt.

Zpočátku můžete zkoušet různá CDčka a zjišťovat, při kterém si s Vibrim nejvíc užijete. Pro hromadné akce se zase hodí skóre, které monitoruje, jak si každý hráč s danou nahrávkou poradí.

Vib Ribbon ale zabaví, i když už všichni ostatní odejdou domů. Sólo hry můžou trvat třeba přes celé CDčko. Dá si někdo *Metal Machine Music* od Lou Reeda? Asi ne. Nápad, že si ke hře můžete místo soundtracku pouštět vlastní nahrávky, je jedním slovem geniální. Celé hodiny se budete bavit přemýšlením, jak by si asi s obskurními nahrávkami, které jste pod vrstvou prachu našli v různých obchodech, poradil Vibri. A ať už je to Iveta Bartošová, Louie Armstrong, Robbie Williams nebo Moby, věřte, že si poradí. ■

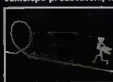
Jan Modrák

TADY PŘICHÁZÍ NÁŠ TURISTA

PSM otestovala Vibriho na čtyřech typech popu - v pořadí chlapecká skupina, metallica, vyhlášený řvoun a naprosté amatérky bez nadání.

BOYZONE: A DIFFERENT BEAT

Tohle se Vibrimu líbilo, pět našich malých irských kamarádů zpívajících sladkými melodickými hlásky. Nechutně jednoduché bloky, které lze přeskočit nečekané snadno, jednoduché kruhy a pak už jen konec úrovně s perfektní přeměnou v kouzelného anděla. Velkolepé představení, malý králíček a stárnoucí chlapecká skupina. Takže to máme One kiss (tři různé skoky), heaven isnt fair (otočka, otočka, skok).



Skóre: 1503

METALLICA: NOTHING ELSE MATTERS

Na bílého králíka si tu vyšlápli oblíbení američtí metalisté, jmenovitě jejich možná vůbec největší hitovka. Všechno ale proběhlo překvapivě hladce, jako by ta změť kytar provázek na pozadí zmátla. Nás však nezmátla ani v nejmenším - přesto že jsme nemohli pořádně osolit zvuk, Vibri si se svým úkolem poradil velice dobře. Sice se nedostal do nebe, ale podal slušný výkon. A my s ním.



Skóre: 485

DALIBOR JANDA: HURIKÁN

Říkal si Hurikán, kluk jako ty. Hlas připomínající motorovou pilu - stejně jako už mockrát se divíme jak se vůbec Dalibor mohl dostat do šoubyznysu. Kdo ví - ten zvuk se Vibrimu každopádně vůbec nelíbí. Vylézají proti němu špičaté překážky, ale naštěstí jsou natolik jednoduché, aby je snadno přeskočil. Vibri to chvilku vydrží, ale třetí opakování „Kolo se kroutí dál, motor už práci vzdal" ho šokuje natolik, že předčasně umírá.



Skóre: 187

ALL SAINTS: PURE SHORES

Uf. Tak tohle jsme opravdu nečekali. Během vteřinky se náš králíček mění v červa a hned nato umírá. Že by to zavinil ten amatérský hlas? Nebo skladba vykradená z Madonny? Určitě - překážky se tu vynořují snad každou vteřinu, tvoří tu složité kostrbatice a otevírají se bezedné průrvy, které našemu králíčkovi nedají nejmenší šanci na záchranu. Tak tedy Všichni Svatí? Kdo mohl tušit, že to takhle dopadne.



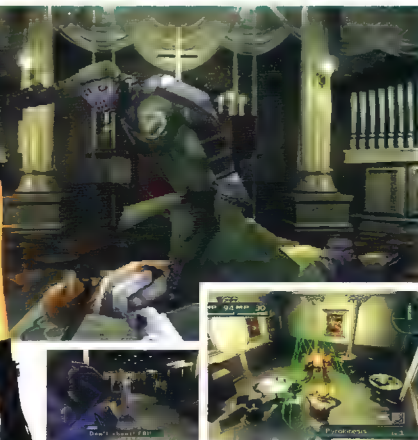
Skóre: 32

Vydavatel: Square Europe
Výrobce: Square
Počet hráčů: 1
Datum vydání: Září

Parasite Eve II



BIONOČNÍ MŮRA HROZÍ, ŽE ZAHLTÍ ULICE L.A. STVŮRAMI A MUTANTY. JAKO KDYBY SI TOHO NĚKDO VŠIML.



Za každou oddělanou stvůru získáte Bounty body neboli BP, což je měna, za kterou si můžete koupit lepší zbraně a vybavení.

„Potřebujeme větší pistole," to jsou slova vašeho kolegy Ruperta Brodericka poté, co vystřílel celý zásobník pistole ráže .44 do hrozivého zmutovaného zombíka a do mrtvoly párkrát kopl, aby se přesvědčil, že ta stvůra je fakticky tuhá. Možná trochu puntičkářský přístup, ale tady se vyplatí mít se na pozoru.

V *Parasite Eve II* na vás čeká role hlavní hrdinky jménem Aya Brea, zručné pistolnice z FBI. Ve státě kalifornském je cosi shnilého a je právě na vás to vyšetřit. Vše je tak připraveno pro mohutný lov na monstra v prostředí současného světa. Square doufá, že se hru podaří vydat v první polovině září, protože právě do této doby je děj situován.

Scénář je důvěrně známý: musíte prozkoumávat prostředí nahlížené z takových úhlů kamery, které ve člověku vyvolávají stihomamné představy. Jedinou útěchu vám skýtá pistole v ruce, ale ani ta vždycky nestačí, protože na vás čeká bestiář nevídaných zjevů. Boje probíhají v reálném čase, přičemž vše se točí kolem vaší pohotovosti a možnosti automatického zaměřování.

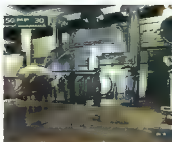
Že vám to něco připomíná? Square sice nikterak výrazně nepodsouvá srovnání s *Resident Evil*, leč ve skrytu duše jistě doufá, že my, milovníci úchvatného *Resi*, po hře skočíme jako hladový pes po kosti, aniž by se nám něco muselo složitě vysvětlovat. Pistole, monstra a puzzle, to je už několik let dosti záhodný koktejl.

Ačkoliv první verze této hry se do Evropy vůbec nedostala, *Eve II* dokáže fungovat i sama o sobě, přičemž k osvětlení předchozích událostí bohatě postačí několik náznaků. Vězte tedy, že se příběh odehrává tři roky po incidentu na Manhattanu a začal s objevením nové formy mitochondrie neboli nitrobuněčných částic. Důsledkem je město plné odporných a agresivních mutantů, kteří zoufale potřebují 9mm olověnou léčbu.

Zatímco první díl hry byl z velké části hlavně RPG s občasnými prvky žánru survival horroru, jeho pokračování klade důraz na akčnost ve stylu *Resident Evil*, byť i zde zůstalo zachováno několik známých erpégéčkových prvků. Parazitní



Nepřeskakujete úvodní intro na střelnici, protože zásahy se počítají a za dobrý výsledek můžete získat nějaké body.







Z odrazů světla a jiných videoefektů vstávaly vlasy hrůzou na hlavě i dospělým chlapům.

energie hlavní hrdinky jsou ve skutečnosti magická zaklínadla v telekinetickém převleku, jejichž účinnost ze zvýšit získáním zkušenostních bodů. Rovněž za zabíjení mutantů získáváte Bounty body, které ve hře fungují jako hlavní měna, a můžete si za ni kupovat lepší zbraně a výzbroj.

Není pochyb o tom, že se Square s touhle hrou dobře trefí do evropského vkusu. Nedávno vydané tituly se nás pokoušely získat pro japonské strategie a RPG, ale *Eve II* má všechno pro to, aby sedla našemu stávajícímu vkusu, a to bez potřeby jakéhokoli úvodu. ■

Zy Nicholson

TĚŠTE SE NA...

ZÁŽITEK PLNÝ DĚSU, HRŮZY A NERVYDRÁSAJÍCÍHO STRACHU.



Stačí pouhý pohled na tuto scénu a je vám okamžitě nad slunce jasné, proč se tahle hra nedoporučuje pro děti. I když není to zas tak hnusné...



PSM NÁZOR

PLUSY

- Vizuálně dokonalé
- Elementy survival horror
- Zbraně + monstra. Co dodat

MINUSY

- Mechanické pozůstatky z RPG
- Nic moc ovládání
- Nevýrazná ústřední postava

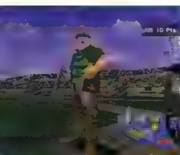
PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Nevyhnutelné srovnání s *Resi Evil* spíše pomůže, než odradí od tohoto pokusu Square žánr trochu ozvláštnit. Skutečnou zkouškou budou ony přetrvávající erpégéčkové prvky, stejně jako to, zda příznivci akčních titulů zkousnou telekinetickou magii.

Vydavatel: Eidos
Výrobce: Attention To Detail
Počet hráčů: 1 až 8
Datum vydání: září

Sydney 2000

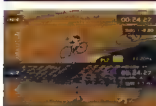
MÍSTEM ČINU JE SYDNEY, UDÁLOSTÍ OLYMPIÁDA A EIDOS SE NÁM POSTARÁ O HRU. PROHLÍDKA ZAČÍNÁ.







Střelba na asfaltové holuby je novou disciplínou. Nějaké protesty proti střílení na nebohé asfaltové disky?



Bušení do tlačítek je nedílnou součástí pohybových her. Pozor na kotníky.

TĚŠTE SE NA...

PRASKLÉ ŽÍLY



Nepřestávejte ve vzpěračských disciplínách tlouct do tlačítek a můžete sledovat, jak se tvář vašeho borce nadměrným tlakem pozvolna barví do nachu zapadajícího slunce.

Při úvodním ceremoniálu letošních letních olympijských her v Sydney se budou po ploše stadionu batolit lidé oblečení jako medvídci koala. Mezitím léto v Čechách a na Moravě pokročí a my budeme sedět doma, pěkně schovaní před deštěm a budeme si hrát simulátor této atletické veleudálosti od Eidosu. Super.

Stejně jako hra *Track And Field* od Konami, obsahuje i *Sydney 2000* při disciplínách jako 100 metrů sprint nebo plaveckých závodech proslulé bušení do tlačítek. Tvůrci ATD však přebrali tradiční olympijské disciplíny a mezi 12, které se v této hře objeví, bude patřit výška, trojskok, kladivo a cyklistika. Pokusili se také vytvořit realističtější atlety, se svalstvem vlnícím se jim v australském slunci. Ženy ale stále vypadají poněkud drsně.

Za zmínku stojí disciplína vzpírání, kdy si ve snaze překonat všech osm protivníků nebývá e dlouhým a intenzivním bušením do tlačítka zrasíte prsty. Mezinárodní vzpěračský kontingent se jen hemží svalnatými obry, a chcete-li nad nimi zvítězit, bude to chtít pár opravdu slušných výkonů. K dalším neobvyklým disciplínám patří střelba na asfaltové holuby, kde na pochu vypochoduje kníratý pán s kulovnicí a skrz hledáček na obrazovce se snaží trefovat do letících cílů. Žádná sranda.

Najdete tu ale také rozsáhlý tréninkový režim, který celou hru povyšuje nad čistě arkádovou zábavu *Track & Field*, ve kterém v závislosti na disciplíně, v níž závodíte, posilujete bicepsy nebo tricepsy svého atleta. Čím větší svaly si vypěstujete, tím dál se dostanete v atletických soutěžích, které začínají na klubové úrovni a končí samotnou

> "Když budete pilně trénovat, můžete si vychovat závodníka, který bude moci soutěžit ve všech disciplínách."

olympiádou. Když budete pilně trénovat, můžete si dokonce vychovat závodníka, který bude moci soutěžit ve všech olympijských disciplínách. Nemáte chuť vyrazit si ven a trochu se protáhnout? No dobrá, dobrá... Možná až přestane pršet. ■

Dan Mayers

PSM NÁZOR

PLUSY
- Tréninkové režimy
- Mlácení i šikovnost
- Posiluje prsty

MINUSY
- Pomalé nahrávání
- Atleti jako by z cihel
- Dá si někdo Track & Field?

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ
Disciplíny v této hře se trochu liší od těch v Track And Field, což rozhodně není na škodu. V tomto stádiu to možná nevypadá zvlášť dokonale, ale díky tréninkovému režimu to bude i v režimu pro jednoho hráče docela dobrá hra.

Vydavatel: Acclaim
Výrobce: Z Axis
Počet hráčů: 1 až 2
Datum vydání: Září

Dave Mirra Freestyle BMX

JEN RAČTE VYZKOUŠET! BMX SE VRÁTILO NA SCÉNU, A TO V PLNÉ PARÁDĚ! JAK JINAK NEŽ NA PLAYSTATION.



Kolíky na kolech jsou skvělé pro efektivní otočky, tedy pokud jsou vyrobené z čistého titania. Mirra bude takhle roztáčet své kolo v halách, na děsivých U-rampách stejně jako v nezbytných bahnitých arénách.

Matematici tomu říkají shlukovací teorie. To je teorie, podle které čekáte celou věčnost na autobus, a pak přijedou tři najednou. Pravděpodobně rovněž vysvětluje, proč do obchodů přicházejí vždy tři zástupci nějakého herního žánru najednou. Nejprve nás zavalily snowboardové tituly, pak *Tony Hawk's* a podobné prkénkové záležitosti. Teď Acclaim představuje první ze svých tří BMX her. BMX? To jako ten motokros pro děcka? Ne, vedle jak ta jedle...

Nedávno se rozpoutala vášnivá debata o tom, co je větší odvaz, zda skateboardy či BMX. Většinu lidí to táhne k prkénkům, asi proto že tuhle zábavu vymysleli v sedmdesátých letech, je to sport velmi blízký surfování a oblečky jsou skutečně parádně nafouklé. To je všechno pravda, na druhé straně nesmíte přehlížet, co všechno dneska umějí ti kluci na BMX. Šestadvacetiletý Dave Mirra je kralujícím světovým šampionem, mistrem vzdušného umění na dvou kolech a soudě podle triků předváděných ve hře naprostý šílenec.

Hra používá engine z *Thrasher: Skate & Destroy*, vystupuje zde 10 profesionálních bikerů, soutěže se odehrávají na 12 různých místech světa a soutěží se ve třech disciplínách – na štěrku, na ulici a na trávě. No dobře, možná jste sice někdy neslyšeli jména jako Ryan Nyquist či Dave Mirra, ale ruku na srdce, znali jste předtím třeba Chada Musku? Vsadíme se, že hodně z vás ne. Tito pánové dokáží na svých kolech provádět takové věci, že byste nevěřili, že je to vůbec vzhledem k zemské přitažlivosti možné. Díky kolíkům,

> „Dave Mirra je kralujícím světovým šampionem..."

jimiž jsou vybaveny vidlice, můžete třeba vyskočit do vzduchu, tam provést parádní trik, dopadnout na pedály a pak se i s kolem efektně sklouznout po nějaké hraně.

Stejně jako v *Thrasherovi*, i tady si triky musíte vypilovat během několika závodů, kdy postupujete od zabahněného městského dvorku až třeba do Woodwardu, což je Daveova vlastní aréna. Jakmile dokončíte úroveň, získáte modifikátory, které vám otevřou cestu k některým opravdu úchvatným trikům – zkuste si pořádné otočky o 360°, skákání po stočech či riskantní trik zvaný Superman.

Nuže, stane se BMX novým skateboardingem? Soudě podle této hry, zní odpověď ano. ■

Dan Mayers

TĚŠTE SE NA...

ROZTOČENÁ OCELOVÁ KOLA



Při letu a následné otočce máte možnost dokonale si vychutnat úžasnou a bezchybnou animaci. Kamera sleduje hráče, jak šlape dozadu, posléze při rychlém stisknutí tlačítka ↑ vidíte, jak roztáčí své kolo, znova šlape dozadu a otáčí se, takže k záběru na tvář se kamera vrací v okamžiku, kdy je připraven na další trik.

PSM NÁZOR

PLUSY

- Plynulé animace
- Vysoký výběr triků
- Režimy pro více hráčů

MINUSY

- Další extrémní sport
- Štěrkové dráhy jsou příliš holé
- Motá se vám z toho hlava

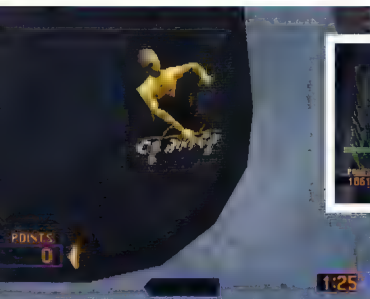
PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Dave Mirra Freestyle BMX vypadá už teď mnohem hratelněji než *Thrasher*. Ovládání je intuitivnější, triky jsou naprosto ohromující a my se domníváme, že díky této hře bude na PlayStation zachycena veškerá nádhera tohoto sportu.

Vydavatel: SCEE
Výrobce: Shaba Games
Počet hráčů: 1 až 2
Datum vydání: září

Grind Session

„LEHNI SI SEM, TONY." „CO TO JE? CO JE TO ZA PLACHTU, KTEROU NA MĚ DÁVÁTE?" „KLID, TONY. TO JE KOPÍRÁK."







Ne, ten člověk na prkně není Tony Hawk - ale stejně mu to docela jde. Až vyrostete, můžete být taky žluťák. *Grind Session* myslí i na nováčky a dává jim perspektivu.

TĚŠTE SE NA...

JÍZDU V METRU



***Grind Session* nabízí vylepšení** oblíbené pražské zábavy „visím mezi vagony a je mi fajn". To je pro měkoně. Teprve ten, kdo skočil se skatem na střechu rychlost nabírajícího vagonu metra v Bart Station, se může ucházet o hrdý titul podzemního železňáka.

Vždycky je to stejné. Někomu se úspěšně podaří uprdnout (nové české slovo, které vzniklo spojením výrazů „uprchnout" a „zdrhnout") z vězení průměrnosti a ostatní firmy hned vyšlou po jeho stopách vlčáky, aby zjistili, v čem je ten trik, proč je ta hra tak úspěšná a jestli by se to nedalo opajcovat. Vlčák, kterého vyslali z Shaba Games za *Tony Hawk's Skateboardings*24, se drží stopy s přesností kalkulačky s decimetr dlouhým displejem. Žádné nepřesnosti, žádné zaokrouhlování, všechno hezky podle předlohy.

Grind Session, nový skateboardingový simulátor, vypadá schopně, realisticky (pochopitelně v rámci možností), v pohodě za sebou nechává své lehce kriploidní soupeře, jako byl *Trasher*, ale že byste žasli nad jeho invenčností, to asi ne. Například ovládání - pokud jste se nadře na tom, abyste zvládli všechny finesy a zvedl všechny hozené bezprstové rukavice (metafora) v Tony Hawkovi tak, až vám kombinace přešla do krve, bude se vám *Grind Session* hrát hodně pohodině, protože v Shaba Games se drželi hesla „proč vymýšlet něco nového, když to, co vymyslel někdo jiný, taky funguje"

Samozřejmě by byl nesmysl tvrdit, že tu nejsou žádné nové prvky, třeba v začátku, kdy si ještě nejste moc jistí v kolečkách, máte možnost si pro lepší navigaci stisknutím ▣ vyvolat dráhy profi skateboardistů a mrknout se, jak stejný problém, před kterým teď stojíte vy, zvládli machři. Dále je taky *Grind Session* o něco pokročilejší a vychytanější v předváděných figurách - i když je fakt, že většina z nich zřejmě bude v *Tony Hawk's Pro Skater 2*. Prostě žádné béčko (a když, tak jen velice mírné), nýbrž plnohodnotných šedesát sedm fint, které si musíte nabušit do neuronových tkání

Co se drah týče, těch základních je osm (např. Slam City, Bart Station, Burnside) plus bonusový, speciálně designovaný Dream House. Ani v jedné z nich sice nepotkáte Tonyho Hawka, ale zato se sem tvůrcům podařilo natáhnout lidi jako Willy Santos nebo Pigpen, což jsou zjevně také renomovaní skejťáci - tedy alespoň podle toho, co provádějí v úvodním intru.

Takže: vypadá to dobře, i když ne nějak převratně. Slibně je také to slovo, které by se v tomhle případě dalo použít. I když úplně nejlepší bude hodit na závěr ono obligátní previewovské „uvidíme". Takže uvidíme ■



PLUSY

- Zajímavě navržené tratě
- Snadný úvod pro začátečníky
- Solidní skateboardové kouzla

MINUSY

- Je ve stínu *Tonyho Hawka*
- Grafika chce ještě vyladit
- Poměrně nevzrušivé

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

I když to zatím vypadá, že *Grind Session* bude solidní, profesionálně udělaná skejťárna na dobré úrovni, nezdá se, že by někomu trhala žíly. To je ovšem problém všech napodobenin a je fakt, že *Grind Session Tonyho Hawka* chvílemi napodobuje fest. Chtělo by to víc tvůrčího přístupu a možná trochu víc drajvu.

Vydavatel: Ubi Soft
Výrobce: In-house
Počet hráčů: 1
Datum vydání: září

Rayman 2: The Great Escape

BEZNOHÝ UŠATÝ ZÁZRAK SE VYDÁVÁ NA DALŠÍ ZÁCHRANNOU MISI.



Minimise oživují děj.



Díky bohu víle Ly, Rayman dostane speciální sílu, která mu umožní střílet kulky ve zvláštních kruzích a lézt po stěnách jako pavoučí muž.

Na kosmické galeoně v *Rayman 2* je něco fascinujícího. Není to žádná sci-fi podivnost jako ve *Star Treku*. Je to prostě a jednoduše zatraceně dobrá pirátská loď putující vesmírem. U kormidla stojí Razorbeard, který se svou po zuby ozbrojenou posádkou zloduchů unesl všechny Raymanovy kamarády a unikl i s 800 Lumy, kteří tvoří základ jeho rodného světa.

A tak se náš beznohý a bezruký kamarád znovu nalodí a vydá na nebezpečnou záchrannou misi, která tentokrát vede zatuchlými útrobami pirátské lodi. V některých místech není až tak zatuchlo. Některé z dvaceti krásně texturovaných 3D světů, kterými budete putovat, jsou vlastně docela poklidné, plné zelených plání, zurčících vodopádů a poletujících motýlů. Ach.

Během Raymanovy výpravné cesty nacházíte přátele, kteří mu pomáhají sbírat rozházené power-upy a předvádějí své speciální dovednosti. Potkáte tady vílu Ly, Raymanovu životní lásku; velkého modrého žabáka Globoxe, který je požehnán schopností přivolat dešťové mraky, a velrybu Carmen, která vám pomůže překonat podvodní úrovně. Velká stará ryba vypouští vzduchové bubliny, aby mohl Rayman dýchat, tedy když se mu je podaří chytit dřív, než se do nich pustí piraně.

Raymanovi samozřejmě i tady dobře poslouží jeho vrtulovité uši, díky nimž dokáže elegantně zvládat seskoky z velkých výšek. Není to ale jeho jediný dopravní prostředek. Má k dispozici rakety Rodeo, na které může vyskočit

> **„Je temnější než předchozí hra a obsahuje několik skvělých novinek."**

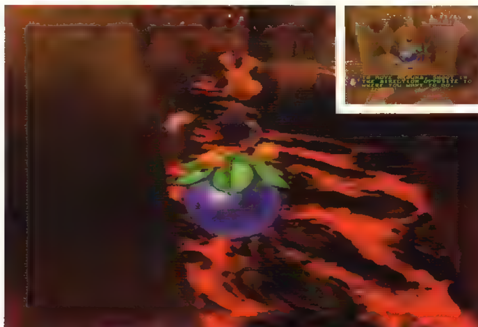
a nechat se jimi odnést; barely plné paliva, které může zapálit a vystřelit se s nimi, a také hada Sama, který Raymana vozí přes močály.

Je to tedy hra pro děti? No ano, původně tak byla naplánována, ale je „temnější" než první hra, se spoustou rozmanitostí a několika novými vychytávkami. Pozor na systém zaměřování, který má émů Raymanovi umožňuje bombardovat nepřítele střelami a on přitom může skákat ze strany na stranu. Prostě strhující, ale děti by si s tím asi neporadili. Více se o pirátských vylomeninách dozvíte z recenze v příštím čísle ■

Dan Mayers

POZOR NA...

SKÁKAJÍCÍ BLUMY



Rayman musí šplhat na obrovské blumy, které se chovají tak trochu jako vesmírné kobylky. Vyskočte nahoru, vystřelte na nejbližší zeď a výbuch vás odhodí v opačném směru, než jste vystřelili. Díky tomuto prvku se dostanete na místa, kam za normálních okolností nedosáhnete. Tyto nehořlavé blumy můžete také použít k překonání potoků lávy.



PLUSY

- Pěkně designované úrovně
- Rozmanitost a vynalézavost
- Zábavné režimy dopravy

MINUSY

- Možná až příliš jednoduchá
- Kamera by chtěla vylepšit
- Razorbear nevypadá hrozivě

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Tahle hra svádí k tomu, abychom ji zařadili do kategorie roztomilých dětských plošinovek. Nic proti tomu, ale když jsme si hru řádně zahráli, objevili jsme v ní netušené hloubky. Je vynalézavá, chytrá a je to skvělá zábava

Vydavatel: SCi
Výrobce: Kung Fu
Počet hráčů: 1 až 2
Datum vydání: září

Mille Miglia

A TAK SE NA PLAYSTATION NAKONEC DOSTAL I NEJHEZČÍ ZÁVOD NA SVĚTĚ. FAKT STOJÍ ZA TO.







Deset okruhů odráží italskou krajinu, v níž se nacházejí jednotlivé části závodu. Auta jsou vybrána ze tří období zlaté éry závodu.



Od roku 1927 do roku 1957, kdy byl po opakovaných úmrtích závodníků i diváků zakázán, byl závod Mille Miglia (Tisíc mil) jedním z nejtěžších závodů světa, lákal nejlepší závodníky i stovky amatérů. Firma Kung Fu přináší tento italský automobilový karneval na PlayStation, a to za podpory velké legendy automobilového sportu a vítěze tohoto závodu, Stirlinga Mosse.

Po trati vedoucí z Brescie do Říma a zpět se jezdí dodnes, ovšem spíš jako připomínka zašlé slávy než jako závod, navíc ono soutěžní ostří je notně otupeno věkem některých vozů. Proto se Kung Fu rozhodli nahlédnout do věku Fangiova a Mossova, aby zde načerpali inspiraci pro hru, jež snoubí nadšení a vzrušení z jízdy po křivolakých toskánských ulicích a náročnost ovládání dnes již legendárních vozidel. Navíc navzdory všemu svému šarmu ve stylu retro vypadá hra navýsost moderně. Neuvěřitelně detailní prostředí, dobře nakreslená auta a dokonalá přesnost i na těch nejstarších modelech, to vše svědčí o touze jak po hratelnosti, tak historické akurátnosti.

Kung Fu pro hru vytvořili velice rychlý engine, který dokáže zachytit podstatu vozů. A preview verze byla opravdu zatraceně rychlá, navíc nepochybujeme, že auta budou do konečné verze ještě doladěna, takže každé bude mít svou individualitu, a že bude upravené i řízení, které se zatím jeví jako příliš citlivé.

Ve hře si vybíráte jedno ze 24 aut, a to ze tří časových

> „Kung Fu pro hru vytvořili velice rychlý engine, který dokáže zachytit podstatu vozů."

období. Kromě toho, že si postupně budete moci vyzkoušet úplně všechno od Ferrari po Fiata, naskytne se vám šance objevovat skrytá auta. Bylo by nepraktické držet původní formát závodu sestávající z deseti zkoušek na 1.000 kilometrech trati, a tak se u Kung Fu rozhodli trať rozsekat do uzavřených okruhů, navržených tak, aby odrážely terén a zvláštnosti každé ze sekcí závodu.

Ale každých dalších odklonů od ducha závodu je třeba se vyvarovat, má-li z nejhezčího automobilového závodu na světě být skvělá playstationová hra. ■

Lee Hall

TĚŠTE SE NA...

STIRLINGŮV MERCEDES 300 SLR



V roce 1955 vyhrál Mille Miglia Stirling Moss na svém mercedesu. Auto, které dodnes v závodě soutěží, mělo číslo 722, to podle času, kdy vyjelo na trať: 7:22. V Mille Miglia máte možnost do auta usednout i vy a Stirlingův výkon zopakovat.



PSM NÁZOR

PLUSY
- Skvělá předloha
- Retro nádech
- Hezké prostředí

MINUSY
- Příliš citlivé řízení
- Duch závodu se vytrácí
- Potřebuje víc rozmanitosti

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Že by právě tohle byla nejrychlejší věc pro PS1? Ovšem žánr automobilových simulátorů je plný tvrdé a kvalitní konkurence, takže je pravděpodobnější, že si *Mille Miglia* získá postavení zajímavé kuriozity. Pole position si ale asi nevybojuje.

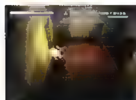
Vydavatel: Midway
Výrobce: Midway US
Počet hráčů: 1
Datum vydání: Září

Mortal Kombat: Special Forces

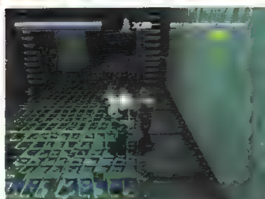
MORTAL KOMBAT OMÁMENÝ VŮNÍ BOJE SI KLESTÍ CESTU VEN. NEODHALIL SE ALE PŘÍLIŠ?







I tady pochopitelně teče krev, jenom důraz už není na bojích muže proti muži.



Před šesti lety dosáhla řada *Mortal Kombat* naprostého vrcholu, kdy se druhého dílu prodalo na milion kopií a titul si získal mnoho nových obdivovatelů. Nicméně od té doby tato krvavá bojovka následovala příkladu mnohých kdysi slavných bojovkových hitů - snažila se vyrovnat s upadající oblibou a pohasínající aurou.

Neúspěch posledních dílů série (*MK4* a *Legend of Sub-Zero*) způsobil, že Midway upřelo svůj pohled na dědictví *Fighting Force* a ústřední postavu jménem Jax - toho pána s rukama z ocele - situovalo do 3D bitevního scénáře.

Kromě hrdiny toho *Special Forces* s mortal kombatovským světem zas tak příliš nesdílí. Onen krvelačný aspekt, díky němuž hra tak nechvalně proslula, je téměř potlačen, zatímco samotné bojové akční scény ustoupily misím, v nichž musíte hledat všelijaké klíče a bezpečnostní karty. Ačkoliv se Jax může bránit širokou škálou úderů, kopů - dokonce zvládá i kombinované útoky, byť je otázka, zda je zvládnou i vaše prsty - *Special Forces* přesunulo hlavní důraz na zbraně.

Tohle všechno je situováno do pseudo3D světa, kde Jax prochází všechna typická místa žánru, tedy garáže, sklady, kanceláře a úzké

> „Krve tu moc není, souboje ustoupily misím."

uličky velkoměst, přičemž střílí, mlátí a kope do nejrůznějších protivníků, dokud nelehnou. Na konci každé dvouúrovňové sekce pak čeká obligátní boss, aby se poté hra vrátila do prostředí jménem Outland charakteristického pro všechny tituly *MK*. Nicméně Midway se pokusilo omšelý žánr přece jen nějak ozvláštnit, a tak do hry vložilo dvě úrovně v první osobě.

Pokud bude *Special Forces* úspěšná, mohla by následovat řada podobně laděných titulů, v níž by hrály prim všechny hvězdy rodiny *Mortal Kombat*. Nicméně ve stávající podobě vše nasvědčuje tomu, že Jax zůstane na bitevním poli osamocen a zbývající věrní příznivci série budou muset hezky zadržet dech a počkat si, až u Midway vymyslí něco jiného. ■

Steve Merrett

TĚŠTE SE NA...

PRÁCI ODSTŘELOVAČE



Jax je způli člověk, způli stroj a disponuje velkým množstvím šikovných zbraní, zejména granátometem a sniperskou puškou. Ty lze použít jak v žáru boje, tak na delší vzdálenost, kdy nepřítele pohodlně odděláte zdálky, aniž byste si museli špinit ruce a vystavovali se riziku zranění.

PSM NÁZOR

PLUSY

- Speciální kombinační chvaty
- Dobré využití puzzlů
- Rozsáhlé úrovně

MINUSY

- Nevýrazné prostředí
- Příliš nesmyslného pobíhání
- Příliš čitelná hratelnost

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Spíše než o nový *Metal Gear Solid* se tvůrci pokusili o další *Resident Evil*. Geniálně zvolená hrací plocha - vlak - zamaskala na celkové atmosféře, takže hráči ani moc nechybí pochodující mrtvoly. Jestli to bude stačit na to, aby byl hráč u hry udržen až do konce, zůstává otázkou ostré verze.

Text: Andy Lowe Fotografie: Jude Edginton

VZKŘÍŠENÍ MONSTER!

SPRŠKA FAKTŮ

Vydavatel: Fox Interactive
Výrobce: Argonaut Software
Počet hráčů: 1
Datum vydání: listopad
Platforma: PlayStation 1



PO TŘECH LETECH A KOMPLETNÍM PŘEPRACOVÁNÍ ENGINU TO VYPADALO, ŽE JE HRA PŘEDURČENA KE ZRUŠENÍ. TEĎ JE ALE *ALIEN RESURRECTION* OD ARGONAUT SOFTWARE UŽ SKORO NA DOSAH A VYPADÁ TO NA KLASIKU. *PSM* SE ZÚČASTNILO ZÁVĚREČNÉHO LOVU NA MOUCHY.

Jsme v dost hustě vyzbrojeném demo studiu v londýnském hlavním sídle Argonaut a klestíme si cestu, jak se zdá, klidnou a nevýraznou úrovní *Alien Resurrection*. Nacházíme roztrhané tělo bezvládně ležící v křesle, které blokuje vypínač na zdi. Žádný problém. Naperte do té masy několik střel, trefte vypínač. A teď, co je to za divné mlaskavé cupitání? Otočte se, a už se na vás přisála příšerka!

„To není fér. Vždyť jsme to neviděli přijít!"

„Ne," říká designér Paul Crocker. „Ale slyšeli jste to."

Pokud zrovna nejste super zručný drtič čelistí, je vaším nejoblíbenějším titulem *Alien* buď originál Ridleyho Scotta (více lepkavý, napínavý, se spoustou krvavých výbuchů), nebo střílečkové pokračování Jamese Camerona (skupinka armádních kosmonautů se pouští do boje, objasní se životní cyklus vetřelce a dojde k nepříjemnostem s androidem a nožem).

„Mně by se líbila kombinace obou," říká druhý producent Erik Larson. „Doufám, že právě to se nám hlavně z hlediska rovnováhy atmosféry a děje podařilo v *Alien Resurrection*. Myslím, že jednostranně zaměřené tituly lidi začínají nudit. Že chtějí něco malinko inteligentnějšího."

Když se Argonaut poprvé chopili licence *Resurrection* (někdy před třemi lety), začala se na scéně pomalu objevovat celkem slušná *Alien Trilogy* od Acclaimu. Hrůzu nahánějící, inteligentní vetřelci v první osobě. Jen škoda designu úrovní.

Původní plány počítající s akční adventurou ve třetí osobě s pohledem shora byly zrušeny ve [illegible] z první osoby, která byla obohacena o několik promyšleně umístěných hlavolamů.

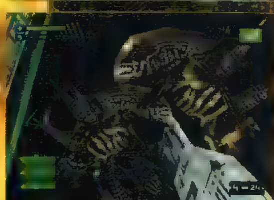
„Ta hra nevzbuzovala strach," [illegible] Crocker. „Graficky byla dokonalá, ale nikdy jste se nemuseli obávat toho, co číhá za dalším rohem. Byla to spíš přímočará střílečka – všechna nebezpečí jste viděli přicházet. My jsme došli k závěru, že je to mrhání licencí *Alien* a že neudržuje lidi v napětí."

Pokud si pamatujete, Ripleyová na konci třetího dílu spáchala sebevraždu, aby nemohlo být její vetřelcem napadené ▶



Alien Resurrection



















(Nahoře) Tým Argonaut Software, který vytvořil *Alien Resurrection*, a dole se jeho členové ze všech sil snaží nabrat inspiraci.



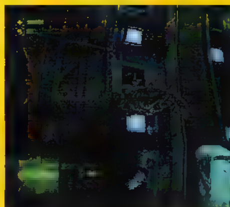


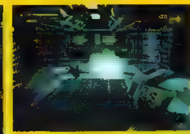
Nesnažte se někoho zajmout, tihle vetřelci si s vámi hrají. A řešení? Dejte průchod extrémním předsudkům [vpravo].

tělo využito armádními vědci pro vytvoření biologické zbraně. Ti však využili její tkáň a naklonovali si vlastní Ripleyovou. Stanice, kde se chovají, je v podstatě velká vesmírná loď se spoustou zašlých chodeb a bezpečnostním systémem, který řídí Father (Otec), mluvící počítač. Vetřelcům se samozřejmě podaří utéci a protože se nechovají zrovna přátelsky když stanice zamíří k Zemi, je vetřelcem nakažená Ripleyová jediným, kdo může zachránit lidstvo.

Snad jen ten nejskalnější rypal by mohl popřít, že se série na konci Cameronova pokračování dokázala vypořádala s větší nouzí nápadů. To ovšem neznamená, že by z průměrného filmu nemohla vzniknout skvělá hra. Argonaut, kteří měli přístup ke všem zprávám a materiálům z průběhu natáčení, měli tu výhodu, že mohli pěkně krok za krokem postupovat podle vývoje filmu (na rozdíl od obvyklé praxe, kdy se hotové filmové dílo předělává na hru). Dobré vztahy s Foxem umožnili další zvýšení autenticity, především díky možnosti spolupracovat se členy hereckého týmu, kteří v přestávkách mezi filmováním nahrávali standardní výkřiky a chroptění. Nejde jen o kosmetický manévr. Ve hře často uslyšíte hlas Stevena Gilborna (Father), a protože je to vycvičený hlas profesionálního herce, dodává hře jistý stupeň filmové kvality.

Původní verze ve stylu *Tomb Raider* obsahovala výběr z pěti filmových postav 13 vzájemně propojených úrovní a hezoučkou volbu, kdy jste si na záda mohli připoutat na kolečkové křeslo odkázaného Vreisse, což vám umožňovalo střílet jak dopředu, tak dozadu. Loni v září byla hra z 85% hotová, když tu se Argonaut definitivně rozhodl, že už to takhle dál nejde. Po menší kreativní tahanici s 20th Century Fox se hra vrátila na kreslířská prkna k přepracování do první osoby. Důvěru ztratily mnohé akčně adventurové prvky a naopak se více prosadil hlubší, atmosférou nabitý styl doplněný vyprávěním volně vycházejícím ze čtvrtého filmu a s příslušným přepínáním

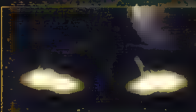




Všechny úrovně se odehrávají na USM Auriga, kde se klonují lidé a chovají vetřelci. Kdyby ti blázniví vědci věděli, co způsobí.

INTRO...

POSLECHNĚTE RADY ARGONAUTU, ZHASNĚTE SVĚTLA, POŘÁDNĚ ODBUĎTE ZVUK, POSAĎTE SE A UŽIJTE SI INTRO S NEJNAPÍNAVĚJŠÍM PŘÍBĚHEM OD DOB TEKKEN 3



1. Velký tradiční záběr ve stylu *Star Wars* na USM Aurize letící prázdnotou.



2. Naklonovaná Ripleyová leží na pozorování.

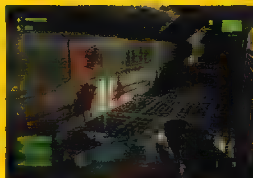


Vojenská loď Betty přepadla dok.

> **„A odstranili také ve prospěch příběhu a atmosféry multiplayer."**

postav na konci každé úrovně. Houževnatá Ripleyová má přístup do celé hry, bystrý android Call má přístup k počítačům; rozmanití vesmírní piráti jsou pomalí, ale hodně toho vydrží. A také ve prospěch příběhu a atmosféry odstranili multiplayer.

Hra se odehrává výhradně na zlem prodchnuté, uzavřené vesmírné lodi USM Auriga, kde se klonují lidé a chovají vetřelci. Deset masivních úrovní je rozloženo do 79 podúrovní, které připomínají styl *Doomu*, a v každé z nich najdete několik důvtipných hlavolamů. Argonaut přiznávají, že se snažili najít rovnováhu mezi důležitými momenty čtvrtého filmu a zachováním napjaté atmosféry prvního a druhého (zapomeňme jen na hloupou planetu vězňů s Brianem Gloverem). Ale to není všechno. Paul Crocker: „Hodně jsme si vyhráli s pohybem hráče. U mnoha střileček v první osobě vzniká pocit, jako byste se jen tak vznášeli v konstantní rychlosti bez reálné fyziky." V *Resurrection* se hráč pohybuje mnohem přirozeněji, a když se pokusíte utéct před vetřelcem, váš pohyb se zpomalí a on vás chytí. Najdete tu spoustu tradičních vypínačových hlavolamů, ale pokusili jsme se také prodloužit životnost hry rozmanitostí obtížnosti v jednotlivých úrovních. V Easy máte k dispozici krásné pohodlné automatické nabíjení. V Difficult to musíte zvládat manuálně. Takže se musíte starat nejen o míření a střílení útočících vetřelců, ale musíte také dávat pozor na to, abyste si včas nab…, jinak se ozve jen cvak, cvak! „Chtěli jsme manuální nabíjení dát jako standard, ale pro začátečníky by to byla až moc velká nakládačka." Larson připouští, že byli hodně ovlivněni PC klasikou *Half Life*, hlavně stylem vyprávění a smyslem pro obrovský a skutečně působící prostor rozdělený do jednot…vých scén. Mise spočívají v tom, že hledáte a likvidujete znetvořené klony Ripleyové, k smrti napjatí se plížíte nebezpečně zamořenou oblastí, abyste přesměrovali loď, když dojde k jejímu roztržení, musíte uhýbat částím lodi; je tu podvodní úroveň, kde vetřelci umějí plavat, a také vás čeká závěrečná kon… ▶



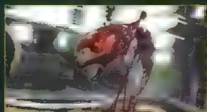




„Skáčou i z holých zdí!" Když vám tito hnusáci zaútočí na obličej, existuje jen jedna jediná reakce. Zastřelit. Všechny.



4. Zbrklí pašeráci se vyloďují.



5. Skřehotající královna vetřelců je vyrvána ze své lidské matky.



6. Jinde na lodi se podaří uniknout jednomu z chycených vetřelců.



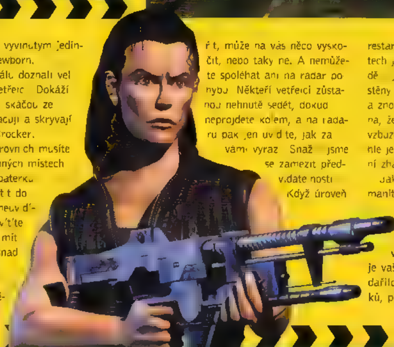
7. Přísavka se přisaje a následuje konec hry.



Pokud nemáte rádi překvapení, pak to asi není hra pro vás. Má se hrát se zhasnutými světly, zvukem na maximum a musíte být připraveni na všechno.



„Chtěli jsme se vyhnout předvídatelnosti. Když restartujete úroveň, neobjeví se vetřelci na stejných místech jako dřív."



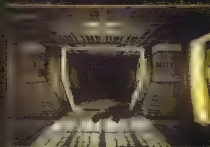
frontace s nově vyvinutým jedincem zvaným Newborn.

Oproti originálu doznali velkého vývoje i vetřelci. Dokáží lézt po stěnách, skáčou ze stropu, spolupracují a skrývají se ve stínech. Crocker: „V některých úrovních musíte na obzvlášť temných místech používat ruční baterku. Můžete si posvítit do všech směrů a neuvidíte nic. Pak posvítíte jinam a budete mít dojem, že jste snad něco zahlédli. Když si to pak budete chtít ověřit, může na vás něco vyskočit, nebo taky ne. A nemůžete se spoléhat ani na radar pohybu. Někteří vetřelci zůstanou nehnutě sedět, dokud neprojdete kolem, a na radaru pak jen uvidíte, jak za vámi vyrazí. Snažili jsme se zamezit předvídatelnosti. Když úroveň restartujete, neobjeví se na stejných místech jako dříve. A to, že jste předtím viděli, jak jeden z nich přeskočil z jedné stěny na druhou, pak se vrátil na zem a znovu vyšplhal na první zeď, neznamená, že to udělá znovu. Chceme, aby vzbuzovali skutečný pocit nebezpečí. Tohle je hra pro lidi, kteří si při jejím hraní zhasnou a zvuk zesílí na maximum."

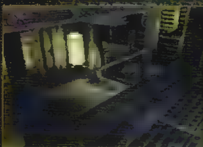
Jak se dalo očekávat, jsou vaši rozmanití xenomorfní bojovníci dobře vybaveni různými pistolemi, puškami, samopaly a zvlášť uspokojivě ničivými lasery, u nichž k zabití většinou stačí jediný zásah. A ať je vaše zbraň sebelepší a ať se vám podařilo shromáždit sebevíc léčivých balíčků, počítejte s tím, že se budete bát

JSOU PROSTĚ VŠUDE

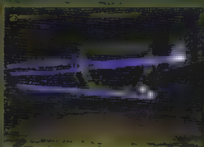
PRVNÍ ÚROVEŇ JE ZAMĚŘENA NA ÚNIK RIPLEYOVÉ Z VESMÍRNÉ BUŇKY [illegible] TEMNÝCH CHODEB. A NAVÍC POD ROUŠKOU ZMATKŮ ZPŮSOBENÝCH [illegible] VETŘELCŮ.



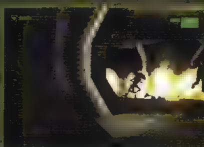
1. Vymotejte se z té buňky. Vedle roztrhaného chlápka za dveřmi napravo leží bezpečnostní karta. Vložte ji do zařízení na zdi a projděte dveřmi.



2. Projděte rovně chodbou a pak za dveřmi poprvé zahlédnete [illegible] vetřelce. Naštěstí pro vás si vybral dvojici bezmocných vojáků.



3. Obratně se protáhněte mezi praskajícími elektrickými jiskrami a slezte dolů po žebříku, kde na vás čeká malá pomoc proti temnotě - baterka.



4. [illegible] se zamříží vetřelce, sklouzněte po žebříku a posviťte si na pistoli v koutě. Je to vzduchovka, ale s nekonečnou municí. Poohlédněte se tu po další bezpečnostní kartě.

Všechno je perfektně přizpůsobeno na pomalé plížení, přerušované různými hlavolamy a náhlými výbuchy extrémního násilí. A není to tak drsné. Jak Larson ochotně uznává: „Je to tak trochu survivalový horor, jen v první osobě." A stejně jako v *Resident Evilu* i tady vás čekají skvělé vychytávky odpovídající tradici rozptýlení s kornoutem popcornu. Představte si třeba, že se obezřetně plížíte místností a najednou se začne ozývat váš radar pohybu - ZA TEBOU! Otočíte se a ono nic, jen světy ko se stále přibližuje. NAD TEBOU. Pozdě. Nebo se třeba plazíte bludištěm ventilů, z nichž uniká pára, a snažíte se lokalizovat ony znepokojivé čvachtavé zvuky. Ach - dávka ze sap ku K d. Další roh. VETŘELEC. Celou hrou prostupuje hustá atmosféra známá z filmu *Alien*. Počínaje nervy drásajícími zvuky (hučení větráku, předení generátorů, zlověstné žbluňkání a kapání, vzdálené ječení - to všechno přímo ze zvukové stopy filmu) a konče skvělými grafickými detaily (louže kyselinové krve, které tu zůstaly po nedávném zabití vetřelce, roztrhaní členové posádky, kteří se zhroutili na stůl s obědem).

Nemůžete zabít ty, **kteří útočí na obličej (vpravo), aniž byste rozbili vejce (dole). Dejte pozor, abyste je zabili všechny, jinak vás budou pronásledovat**





A je zpátky k té příšavce. Dostal nás. Teď se z nás stal nedobrovolný hostitel malého rozšklebeného hnusáka, který nám roztrhne hruď, a tak se kromě všech ostatních obtíží mise rozvine ještě další vedlejší zápletka. Nezbývá než najít zařízení pro nouzové vynětí dříve, než se příšera rozhodne opustit své hnízdečko v našem těle. Celý životní cyklus těchto monster představoval pro tým Argonaut urputnou dřinu a bezesné noci. „Na začátku," říká Croker, „když vás kousl do tváře, jste se stal jedním z nich a ostatní vetřelci vás přirozeně ignorovali. Problém je v tom, že jste to mohli využít jako výhodu, nechat se schválně chytit a pak urovnat jen hladce a bez obtíží ve své vetřelecko-lidské podobě projít. A tak jsme museli vetřelce trochu pozdržet, dokud nevystřelíte, což nakonec prostě musíte udělat."

Nebo se útoku na obličej můžete vyhnout úplně.

„Ne. Jak se jednou vyklubou z vajec, nesmíte nechat na živu ani jednoho. Budou vás pronásledovat - klidně přes celou úroveň, když to bude potřeba. Je to drsné, ale ce kově věrné duchu filmu. Jo a až nějakého zastřelíte, ujistěte se, že je opravdu po něm. Ti podlejší totiž smrt jen předstírají a počkají si, aby zaútočili později."

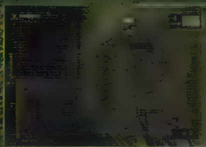
„Když zabijete vetřelce, přesvědčete se, že je opravdu po něm. Ti podlejší totiž smrt jen předstírají a zaútočí později."



5. Vylezte po žebříku zpátky. S pomocí karty se dostanete do výtahu. Zabijte vetřelky a vypněte alarm.



6. Třetí bezpečnostní kartu použijte na dveře napravo a vejděte - s extrémní opatrností. Brzy se ozve ono známé syčení a stojíte tváří v tvář svému prvnímu vetřelci. Nic dalšího se do něj nedějte.



7. Spusťte se dolů po žebříku a ...



8. Vylezte po žebříku zpět a tady se ... čekat další vejci. Zneškodněte je a projděte do laboratoře. Osvoboďte dr. Wrena, vyslechněte si jeho nářky a vejděte do pokoje, kde najdete další kartu. Co by se teď ještě mohlo stát? Pokračování příště.






Obrazovka s mapou [illegible] klamně [illegible] v reálu nabízí. [illegible] daný předem.

Paráda! [illegible] ... nadělat pěkné škody. [illegible] převrženy po- [illegible] vsude [illegible]

ROZVERNÉ KEJKLE ROBOTŮ KOMBINOVANÉ S RPGČKOVÝM ŘÁDĚNÍM. JO!



Front Mission 3

K dispozici máte jen pár jednotek a stojí proti vám nevelký

FAKTA

VYDAVATEL	Square Europe
VÝROBCE	Squaresoft
DATUM VYDÁNÍ	v prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ	11 a více
ANGLIČTINA	nenáročná
POČET HRÁČŮ	1

No tak - víte, že ho chcete. Dvanáctimetrový „obleček" vybavený naprosto špičkovým arzenálem? To by bylo skvělé. A až bude po všem, rozhodně si nebudete muset lámat hlavu s parkovištěm - s pomocí rakety zavěšené na rameni si kdykoliv uděláte vlastní. *Front Mission 3* si s tímto nápadem pohrává ještě dál a předvede vám nejmasitější tanky na nohou od dob celovečerních animovaných filmů *Patlabor*.

Pro případ, že byste si náhodou nebyli jisti, jak to bylo s předchozími tituly *Front Mission*: první *FM* se dříve, než série přesedlala na PlayStation, objevily na Super Famicomu (SNES) a při jejich hledání asi moc štěstí mít nebudete protože nikdy neopustily Japonsko, tedy až doposud.

Co se hratelnosti týče, okamžitě si s ní budou vědět rady ti, kdo hráli *Vandal Hearts* od Konami, a videopařanům se možná vybaví *Lazer Squad* a starší tituly *X-Com*. 3D krajina je rozčtvercovaná pěkně podle sítě a vaše wanzery mají k dispozici omezený počet polí, do nichž se v každém kole mohou dostat a střílet. Až provedete svůj manévr, převezme iniciativu nepřítel. Je to velice zastaralý systém a rozhodně není nijak složitý, nicméně si i tak dokáže hráče podmanit. Z každého „tahu" se musíte snažit vytěžit co nejvíc, nejdřív je dobré zhodnotit, odkud hrozí největší nebezpečí, a zlikvidovat ho a pak teprve přejít k útoku. Pokud všechno dobře dopadne, měly by být na konci nepřátelští roboti rozmašírováni na kaši, zatímco vaše ztráty se omezily jen na nějakou tu rozbitou paži nebo nohu.

Nemusíte se obávat ani otravné nepřehlednosti, jakou vás častovaly jiné podobné hry



„Nedělá mi to moc velký zadek?" Dovednosti jako Brass (napravo) se naučíte tak, že si oblečete [illegible] části výstroje, dohlédněte tady, aby válečníí piloti byli do wanzerů řádně vybaveni.

Bitvy začínají [illegible] mi, které jim dávají jakýsi smysl. [illegible] většinou za moc nestojí, ale [illegible] zvraty a léčky si vás získají natolik, že [illegible] neodejdete.

počet nepřátel, a tak bitvy netrvají dlouho."

Kdykoliv si vyžádáte wanzer a chystáte se zaútočit na jiný, kamera scénu přiblíží, abyste měli na oba animované plechové obry lepší výhled a mohli se kochat omračujícími ranami, přehlídkou účinků jednotlivých druhů munice a znetvořenými pahýly ocelových končetin. Přimyslete si ještě nějaké ty detaily, jako třeba zničitelné prostředí, teleskop s možností přiblížení nebo zbloudilé kulky, které se zaryjí do zdí za zamýšleným cílem. Všechno je perfektně promakané a nudit vás to jen tak nezačne.

Vizuálně funguje *FM3* dobře i bez toho, aby se snažila proniknout do závratných výšek *Vagrant Story*. Je pravda, že zrnitost objektů z bližšího pohledu a funkční barevná schémata nejsou nijak zvlášť atraktivní a naváděné střely mají bohužel tendenci procházet pevnými objekty. Na druhé straně tu najdete bohatou nabídku jak válečného hyperrealismu, tak běžných detailů. Nepatrné maličkosti, jako varovné kužely nebo výstražná světla, dokáží změnit běžnou dvouproudou silnici v důvěryhodné městské bojiště. Nyní je *Front Mission* strategické RPG a nabízí vám dva paralelní (a z 95% lineární) příběhy.

Mezi jednotlivými misemi se budou vaši piloti bavit s ostatními postavami a získávat informace dříve, než se dostanou k FMV nebo sekvenci, která odhalí další dramatickou skutečnost. Příběh si v některých částech zaslouží pochvalu, opravdová kvalita ale spočívá v inteligentní zápletce a ovládání. Hra se odehrává ve 100 let vzdálené budoucnosti, kdy se svět díky politické nestabilitě rozdělil do pěti federálních mocností. Příběh je zaměřen na národy Pacific Rim, které právě vstoupily do vzájemné unie, aby se ubránily útoku ostatních světových sil. Většina nepřátel, s nimiž se utkáte, bude náležet k malým žoldáckým skupinám najatým různými vládami, které mají udržovat veškeré konflikty na politicky nedůležité úrovni. Po celém tom složitém uvedení do děje - ještě podloženém děsivou, i když volitelnou přesností historických dat - přijde na řadu příběh, který však hned od počátku hru svou nevýrazností a absurditou spíše kazí.

Student akademie a zkušební pilot Kazuki Takemura dodává se svým starým kámošem Ryogem wanzery na vojenskou základnu. Jednou dojde k záhadné explozi a je nucen nouzově přistát. Když se vrátí do práce, dostane Kazumi šokující e-mail od své nevlastní sestry, v němž píše, že byla přeložena na základnu a chce se s ním setkat. Myslíte, že zavolal policii nebo tisk, když jim armáda nechce nic vysvětlit? Jistě že ne. Jsou to studenti. Zapadnou tedy do baru, sbalí podezíravou, nicméně atraktivní vědkyni (která jim dokonce prozradí, že pracuje pro zahraniční agenturu) a pohoto-

front mission 3

JAK...
ZÍSKAT NEJLEPŠÍ VYBAVENÍ

Měli bychom poznamenat, že během dlouhé doby, která je třeba k dokončení obou misí, budete možná muset více jak třetinu tohoto času hrabat až po lokty v různých menu týkajících se zbraní a výstroje. Provoz robota stojí spoustu peněz, takže tady máte návod, jak to pořídit co nejlevněji.

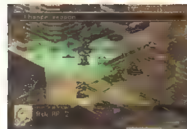
První možnost je vydat se na nákup na černý trh. Seznamte se s několika týpky z nižší společnosti a ti vás občas upozorní na některé výhodné příležitosti k nákupu.

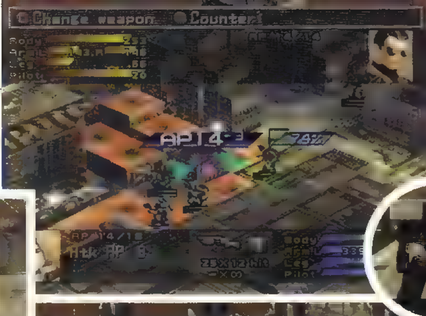
Dalším trikem, který máte v rukávu, je donutit nepřítele, aby se vzdal a zabavit mu robota jako válečnou kořist. Historii možná píší vítězové, ale podepisují ji poražení.

Nejefektivnějším prostředkem je ale únos. Vykopněte pilota z nepřátelského robota a dřív, než si uvědomí, co se vlastně stalo, na něj pošlete jednoho ze svých mužů. Jsou tak legrační, když se snaží vyškrábat zpátky.

Pořádně si prohlédněte tyto scény, protože přesně takhle vypadá „[illegible]“ hra. Modré stupnice označují pohyb, oranžové zbraně. Pokud teď chcete místnost opustit, neřekneme už ani slovo.

















Kdykoliv si objednáte wanzer k útoku, přiblíží kamera



„[illegible] tebe i ty tvoje [illegible]. Tak [illegible]. Šup.“



vě souhlasí s tím, že se s ní propliží zpátky na základnu - předtím si však vezmou své dvanáctimetrové oblečky. Zřejmě aby byli co nejméně nápadní. Právě v momentě, kdy si začnete zvykat na svět budoucnosti plný robotů, uštědří vaši tajemní nepřátelé další ránu vaší ochotě důvěřovat.

Square se u *FM3* rozhodli, že budou bitvy krátké a ostré. V každé misi máte k dispozici jen pár jednotek a bojujete proti nevelkému počtu nepřátel, takže bitvy nikdy netrvají déle než půl hodiny. Na jedné straně je to tak trochu zklamání, protože se tím omezily i možnosti hráčů a bitvy se nikdy nerozvinou do velkolepé dvouhodinové podívané, kterou jste znali z *Vandal Hearts*.

Na tempo to ale výraznější vliv nemělo a pokaždé se objeví něco nového, co udrží vaši pozornost. V některých misích zničehonic objevíte zásobu raket ze spojenecké ponorky, s jejíž pomocí rozhodnete bitvu, jinde budete bojovat, abyste zachránili tým bezbranných vědců, kteří prchají do úkrytu, nebo budete muset vyhodit do vzduchu přehradu, abyste spláchli nepřátelské posily. Ne, skutečný průšvih *Front Mission 3* spočívá v tom, že předvádí víc hnidopišství než horská gorila v době páření. Na každé dvě fungující věci připadá jedna malá křiklavá chybička, která úplně kazí hrůznou velkolepost bitev, po níž všichni toužíme. Příkladem je třeba neuvěřitelná houževnatost obyčejných smrtelníků, kteří pouze s pomocí ruční zbraně často zdolají robota, protože ten se do nich prostě netrefí. AI nějakou zvláštní inteligencí rozhodně neoplývá a obvykle na vás hloupě zaútočí celá banda nepřátel najednou, místo aby si síly rozložili. O solidním systému dovedností se vám rovněž může jenom zdát, protože taktické využití nadání vašich pilotů není možné - získáváte ho těžce a využíváte jen velice zřídka.

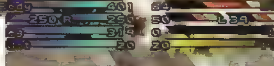
Úroveň obtížnosti se pohybuje spíše v nižších polohách, a pokud si dáte tu práci a vytrénujete si pilota ve virtuálních tréninkových oblastech, získáte velice snadno přístup k dalším misím. Systém hodnocení do hry vnáší trochu zajímavosti pro pokročilejší stratégy, když se navíc vzdáte předmětů a budete se v každé bitvě snažit získat platinové vyznamenání, pak se chvílemi snad i zapotíte.

Výsledkem zjednodušení systému bitev oproti předchozím hrám *FM* je nakonec omezení možností hráče a soubojům se tak nedostává dostatečné rozmanitosti. Po několika prvních hrách si zapamatujete sled událostí a další hra už nepřinese žádná překvapení ani nové triky.

Pokud chcete dělat strategickou hru pro masový trh, pak

Front Mission 3

Maximální zážitek pr[illegible] žijete, když nepřítel před úplnou likvidací utrhnete co možná nej[illegible] končetin. Nezapomeňte používat zaměřování a plamenomety.







Žoldáci Da Han Zhong se přestrojili za jednotky JDF a blíží se k vašim [illegible]

scénu, abyste měli lepší přehled.”

je základní potřebou jednoduchý, nepřeplácaný interface, který každému hráči umožní vypořádat se se složitostí hratelnosti. *Front Mission 3* riskuje, že odstraší všechny, kdo si zrovna nelibují v obrazovkách plných statistik a vírů čísel, a hra by si přitom zasloužila víc.

Asi se nejedná o zlatý hřeb série *FM*, ale i tak si tento titul říká o pozornost. Prostředí, hardware, detaily, animované bitvy a ne zrovna krátká životnost, to jsou plusy, které nabízí. Ke slabostem naopak patří interface, příběh, ne zrovna vysoká obtížnost a některé podivnosti AI. Pokud ale milujete svého robota a oblíbili jste si strategie, budete s touhle hrou trávit dlouhé večery a snad i celé víkendy ■

Zy Nicholson



„Prosím, pane[illegible] [illegible] vit několik dní v kabině wanzeru, [illegible] předtím kolu. Nemuselo by se vám to vyplatit.

JAK...

SKONCOVAT S 12METROVÝM ROBOTEM

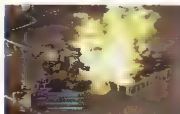
1) Navštivte svého bankovního poradce a mile se optejte na úroky, které si účtují při velkých, ba přímo obrovských nevratných půjčkách.

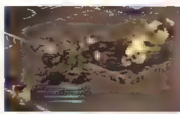
2) Vykřiknete kovovým hlasem: „Máte 20 vteřin na to, abyste mi vyhověl!" a pak začnete vydávat skřípavé zvuky, jako když se něco pokazilo, a mezi odpočítáváním vybalte nějaké podivné cifry.

3) Sledujte typ krajiny: Když procházíte polem, držte se vždy na cestičkách vycházejících z obskurních geometrických vzorů a dávejte pozor na amatérského fotografa (viz níže).

4) Než si robota zaparkujete před domem, přilepte mu na raketomet nálepku „Neighbourhood Watch" a na zásobník vyryjte tucet zářezů.







Když jsem byl malý, vypadala obecní stráž úplně jinak.

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

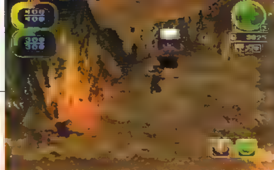
VANDAL HEARTS II
Dost dobrá strategická hra.

PlayStation Magazín VERDIKT

■ GRAFIKA	Žádná bomba, ale s detaily na správném místě	8
■ HRATELNOST	Hra nepostrádá hloubku a mise rozmanitost.	8
■ ŽIVOTNOST	Poznámka „50 hodin a víc" tentokrát není jen reklamním trikem.	8

■ CELKOVĚ
Jedna z hratelnějších strategických her letošního roku, kterou oživuje spousta pyrotechnických parádiček. Asi si nezíská zástup nových příznivců, ale její staří obdivovatelé budou spokojeni.

8 Z DESETI





V okamžiku,



DOBRODRUŽSTVÍ, JEHOŽ ZAČÁTEK NEBERE KONCE.



Alundra 2

> “Druhé pokračování má se svým předchůdcem vpravdě pouze

FAKTA

VYDAVATEL	Activision
VÝROBCE	Contrail
DATUM VYDÁNÍ	v prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ	žádné
POČET HRÁČŮ	1
ANGLIČTINA	nenáročná

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

ALUNDRA
První díl akčního RPG se stejnou hratelností, ale poněkud zajímavějším příběhem.

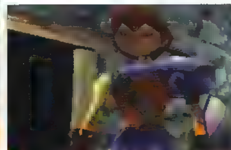
Bylo nebylo jedno vzdálené království. Jeho lid žil spořádaně a životem nezahálčivým měrou notnou ku blahobytu společnému přispíval. Rolníci pole svá rozlehlá s láskou převelikou obdělávati hleděli i v pospolitosti o veškeré statky pílí svou nabyté dílem rovným se podělovali. Nebylo rozdílu, ten jako druhý, ač kštici arci odlišnou měl, v bídě i nadbytku rovni si byli. A mladí šediny stáří v úctě převeliké uchovávali, neb říka slovy moudrých: „Ten, kdož trpké bolesti života číši dopíjí, sám již trpkosti nepociťuje a skrze sílu tu draze vykoupenou pravdu v celé její kráse závdavkem spatřovati může.“ Ctil tedy syn otce, kterak dcera matku ctila, neb moudrost jejích a um veškerý jen skrze rodiče předán jim byl. Však tak jako světla bez stínu není, každý strom alespoň jednomu plodu zlovolnému cestu na svět spatřiti dá, tu nemohla mírumilovná rovnováha, jež přijala království v náruč svou přehebkou, věčného trvání míti. I temný zjev ďábelský, jenž baron Diaz se zove, krále i s družinou v kopku hlubokou uzamknouti dal a na trůn, netvor ten ničemný loutku dřevěnou dosaditi se jal. Přec slunce když v půli dne stín hravě přemůže, hrdina vůli své vládnoucí jistě tu pomůže. Bůh s námi! Běda! Dost už těch cirátů! Hle, muž, jehož hledáte - Flint, lovec pirátů!

Druhé pokračování akční RPG-adventury má se svým předchůdcem vpravdě pouze jedinou věc společnou - vlastní název. Hra prodělala tolik podstatných změn, novým hrdinou počínaje a odlehčeným příběhem konče, že snad ani nestojí za to ji s prvním dílem porovnávat. Všichni ti, kdo se těšili na pokračování původního ponurého příběhu, budou s největší pravděpodobností poněkud zklamáni, neboť *Alundra 2* nejenže přichází s dříve neznámým hrdinou Flintem, ale navíc svými dialogy i celkovou atmosférou jako by snižuje věkovou hranici hráčů, pro něž je určena.

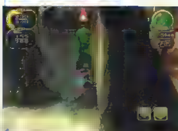
Vskutku, od samého počátku vás pojme tíživý pocit, že většina prvotních dějových zvratů je vám předkládána trochu dětinštější formou, než jste očekávali, a onoho pocitu se jen tak nezbavíte. Navíc pokud čekáte, že si plnohodnotně zahrajete již v průběhu první hodiny, kdy hru hrajete, čeká vás další překvapení. Ovládat postavu budete moci jen sporadicky, jelikož se budete muset prokousat smrští filmových sekvencí, které by vám měly napomoci v pochopení vzájemných vazeb mezi jednotlivými postavami. Kvalita sekvencí není nikterak oslnivá, ale v porovnání se srovnatelnými hrami ani výrazněji nezaostává. To se ale bohužel nedá říct o kvalitě dialogů, u nichž je zaměření na mladší hráčské obecenstvo daleko nepokrytější. Pirátská rodinka se bude snažit rozpohybovat vaše bránice strojově sestavenými skeči a pakliže zastáváte názor, že každý dobrý skeč doprovázený “vtipným” dialogem by měl být zakončen víceméně povedenou hláškou, pak vězte, že v druhém pokračování *Alundry* toto pravidlo bohužel nefunguje. Pokud se tedy tímto martýriem prokoušete a přivyknete způsobu, kterým s vámi hra komunikuje, čeká vás velice rozlehlý svět plný dobrodružství. I přes tuto neochvějnou skutečnost je tu však opět další chybička, na mnoha místech se totiž bohužel nevyhnete dojmu, že zde autoři čerpali z poněkud rozmanitějších zdrojů inspirace, než je pouze jejich vlastní fantazie.

Po grafické stránce se *Alundra 2* se svým předchůdcem nedá srovnávat už vů-

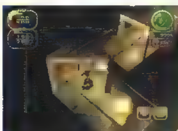




JAK... ZAŽEHNOUT PLAMEN



Hra se zpočátku odvíjí velice přímočaře. Tento zákys vám však naznačí, že hra bude čím dál těžší: k tomu, abyste otočili hlavou sochy, na ni musíte třikrát vystřelit ...

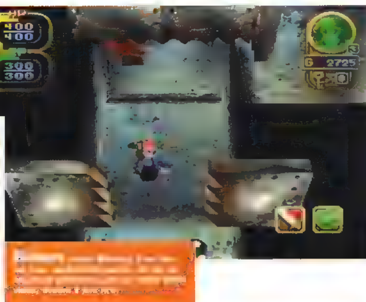


... pak musíte navádět fireball chodbou tak, aby nenarazil ani do stěny, ani do vás, jinak budete muset začít od začátku.



Budete-li úspěšní, navedete fireball na stojan s loučí, který vám po vzplanutí zpřístupní další úroveň.





jedinou věc společnou - vlastní název."

bez. Zatímco první díl někoho uchvátil a jiné ničil svou retro perspektivou, *Alundra 2* neodolala tlaku současného hlavního proudu a podvolila se kompletnímu 3D zobrazení. Navržená podoba herních postav není v zásadě špatná, ale jejich detailnější propracování by možná nebylo bývalo na škodu.

Na druhou stranu je pravda, že je *Alundra 2* v podstatě velice hratelnou hrou. Úroveň obtížnosti se postupně zvyšuje a ovládání postavy je spolu s herním interfacem k hráči více než přátelské. Sečteno a podtrženo, dá se říci, že *Alundra 2* mohla dopadnout daleko lépe, než dopadla, ale upřímně vzato jen málokdy výsledek předčí naše očekávání, takže pokud jste vášnivými hráči RPG her, pak vás *Alundra 2* svým rozsahem určitě nezklame.

David Dovole



PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA	Za hrubou práci hrubá výplata.	5
HRATELNOST	Jestliže vydržíte, propadnete jí.	7
ŽIVOTNOST	Velice uspokojivá.	7

CELKOVĚ
Rozporuplná hra, která ve vás zanechá smíšené pocity, ne nepodobné těm, které by se vás zmocnily ve chvíli, kdy by vám vaše partnerka sdělila, že ačkoli ji vskutku plně uspokojujete, ráda by to vyzkoušela ještě s jinou ženou.

7 z DESETI

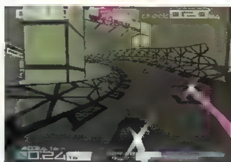


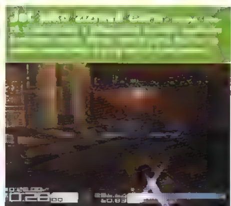
[illegible] hry čerstvé a ostré.











[illegible]

TŘI V JEDNOM NEMUSÍ BÝT JEN TĚHOTNÁ ŽENA, KTERÁ PRÁVĚ SNĚDLA SVÉHO MANŽELA.



WipEout 3: Special Edition

„Žádná z tratí neztratila své prudce šajnící neonové kouzlo."

FAKTA

VYDAVATEL	SCEE
VÝROBCE	Psygnosis
DATUM VYDÁNÍ	v prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ	žádné
POČET HRÁČŮ	1 až 2
ANGLIČTINA	nepotřebná

Můžete to brát takhle: *Wipeout* je pro PlayStation natolik zásadní herní fenomén, že se nedávné vydání třetího dílu prostě muselo nějak oslavit. Nebo to můžete brát taky takhle: nenažraní penězodojičové z Psygnosis (tj. ze Sony) se rozhodli nás pumpnout o nějaké další šusťáky a podstrkují nám něco, co už všichni doma máme. Oba přístupy jsou OK, záleží jenom na tom, jestli blaženě škytáte už jenom při pohledu na právě odpíchlé antigravitační žihadlo, nebo jestli máte původní *Wipeouty* hozené někde na poličce se simulátorem bowlingu, logickou hrou na téma, jak si nejlépe vystříhat chlupy z nosu, a dalšími peckami, které v gamesotéce žádného playstationového hráče nesmějí chybět. Protože *WipEout 3: Special Edition* opravdu nepřináší nic nového.

Důvod, proč byste vůbec měli uvažovat o jeho koupi, je ten, že kromě osmi tratí z posledního *Wip3outu* obsahuje také pět z *Wipeoutu 2097* a tři z úplně původního, dřevního *WipEoutu*. U televizních seriálů se takovýmhle věcem říká střiháky: vyrobí se díl, jehož obsahem jsou pouze vzpomínky na to best z dílů předcházejících. Divák si připomene, jak se tehdy skvěle bavil, a produkce díky tomu, že se nasadí už jednou použitý materiál, ušetří hodně moc peněz a všichni jsou happy.

Je ovšem fakt, že tohle u WipEoutu 3: Special Edition neplatí tak úplně. Všech osm starých závodních okruhů je totiž graficky (a hratelnostně) remixováno tak, aby se plně vyrovnaly těm nadupaným trasám z posledního dílu. Co to znamená il concreto: nejen že to všechno vypadá a běhá o řád výše než originály (schválně si je pusťte), ale tvůrci „vyčistili" i pekelné ovládání předchozích dílů a udělali ho uživatelsky přítulnějším.

Podařilo se jim dokonale technicky vypulírovat jeden skvělý flashback pro wipeoutovské veterány, a to tak, že žádná ze starých tratí neztratila své prudce šajnící neonové kouzlo, svištící drajv a rychlost odtrhávající slova od úst, o kterou tu jde až v první řadě. Takže proč jenom 8 z 10? Za prvé proto, že tam chybí soundtrackové hity z Wipeoutu 2097. Žádní Prodigy, žádní Chemical Brothers. Jistě, problémy s licencí, ale dělalo to opravdu masivní kus atmosféry. A za druhé (a to hlavně) proto, že i když je to vychytané a pečlivě oprášené, přece jenom to fakt nepřináší nic nového. Tohle všechno už známe, a ne že by nebylo fajn si na hi-tech úrovni zasentimentálnit, to zase ano, ale je pravda, že jenom proto na to značku „must buy" lepit nebudeme. ■

Štěpán Kopřiva

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA	Digitální restaurátoři odvedli skvělou práci	9
HRATELNOST	Wipeoutovská - to jest téměř dokonalá	9
ŽIVOTNOST	Rozhodně vás to neomrzí, hned, ani náhodou. Ovšem… Nic nového.	8

CELKOVĚ
Pro zavilé wipeoutovače povinnost, pro ty, kdo přišli později a mají jenom *Wip3out*, výlet do historie jedné revoluční hry, pro ty ostatní nostalgická vzpomínka v několikasetkilometrové rychlosti. Mít to sice nemusíte, ale kdo by odolal?

8 Z DESETI





Králík skáče přes provázek. Fajn, možná si teď říkáte, že to bude asi trochu černobílé pojetí videohry a máte samozřejmě pravdu, ani nevíte jakou - *Vib Ribbon* je úžasně originální hra, která se u nás bude prodávat za velmi sympatickou cenu, ale není nad to ji mít zadarmo. Stačí správně odpovědět na tři otázky (odpovědi najdete v tomto čísle *PSM*), nalepit ústřižek z rohu stránky na korespondenční lístek a poslat nám jej nejpozději do poloviny srpna na adresu PSM, Šantrochova 16, 162 00 Praha 6 s heslem „BLOOD". Přejeme hodně štěstí. Uzávěrka soutěže je 15. září.

OTÁZKA:

1. Jak se jmenuje hra, která předcházela vývoji *Vib Ribbona*?
a) Michael Jackson's Moonwalker
b) PaRappa The Rapper
c) Beatmania

2. Kolik základních pohybů Vibri zvládá?
a) 4
b) 8
c) 12

3. V jaké zemi hra vznikla?
a) V Japonsku
b) Ve Spojených státech
c) V Etiopii



vib-ribbon™

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín

VYHRAJTE 10x









VRAŽDĚTE, MRZAČTE A KLESTĚTE SI CESTU HORDAMI ZLODUCHŮ.



Nightmare Creatures II

„Připravte se, že vám ve hře, která je celá nasáklá krví

FAKTA

VYDAVATEL	Konami
VÝROBCE	Kalisto
DATUM VYDÁNÍ	v prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ	18 a více
POČET HRÁČŮ:	1
ANGLIČTINA	nepotřebná

Od dob, kdy byla vydána první hra *Nightmare Creatures*, se hranice survivalových hororů podstatně posunuly. Nejvýznamnějšími mezníky a měřítky kvality se staly tituly jako *Resident Evil 3: Nemesis* a *Silent Hill*. Kalisto si z nich však při předělávání svého váženého, i když už malinko ošuntělého originálu nevzali víc než srovnání.

Vaším úkolem je opět zabránit machinacím Adama Crowleyho, rádoby chirurga, který spřádá plány pro masovou destrukci. Jeho příšerná stvoření jsou geneticky modifikované lidské stvůry žíznící po krvi a toužící zabít vše, co se jim připlete do cesty. Vy jste vyzbrojeni elegantní sekerou a spoustou dalších zbraní a máte šanci i proti těm největším nestvůrám, takže se připravte svoji obrazovku zbarvit do ruda krví ve hře, která krví a také atmosférou doslova přetéká.

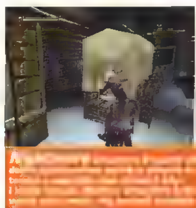
Děj *Nightmare Creatures II* odehrávající se zpočátku v Londýně se později přesune do Paříže v roce 1934 a hra vypadá vcelku věrohodně. Tvůrcům se znamenitě podařilo vystihnout atmosféru obou měst, zvláště Paříže, a pařížský hřbitov je mrtvým dvojčetem Père Lachaise, místem posledního odpočinku Oscara Wilde a Jima Morrisona.

Zdařilé světelné a povětrnostní efekty, na pozadí podpořené hudbou typu *Silent Hill* ještě umocňují herní zážitek a uspokojení ze hry a snad jen hratelnost až příliš závisí na proudech krve. Většinu hádanek, a dokonce i cestu kupředu naznačují anomálie prostředí nebo neobvyklé detaily, z čehož pramení pocit, že vás někdo někam vede a ne že prozkoumáváte neznámou krajinu. Když dorazíte k nějaké překážce, vyvstane vám na mysli otázka „Předpokládá se, že se tam dokážu vyškrábat?“ místo „Dostanu se na tu římsu?“

V neustále se rozvíjejícím světě PlayStation se herní vývojáři musí pěkně činit, aby udrželi krok. Kalisto ale odvedli velký kus práce, přidali skvělý režim Swimming (Plavání) a odstranili atmosféru hubící časový limit, kvůli němuž jste museli v původní hře horečně stíhat zombíky, abyste je stihli zlikvidovat dřív, než vám vyprchá energie.

Kalisto také vylepšili předchozí nepříliš vydařený bojový systém, a to zařazením režimu Engagement, kde se octnete za mčení s protivníkem v místnosti, odkud nemůžete utéct, aniž byste ho porazili. Výsledkem jsou pak mnohem pohlednější bitvy, ale zároveň to také podporuje linearitu hry, kdy podstupujete jeden souboj za druhým, v nichž se zranění ostatních protivníků zvyšuje, pouze když je svou zbraní tvrdě zasáhnete. A přesto že tu najdete řadu rozmanitých předmětů a zbraní, většinou se můžete ohánět jen svou sekerou.

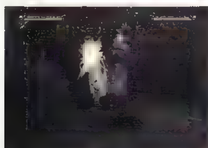
Co se netvorů týče, jsou všichni skvěle detailně zpracovaní a zatímco těch slabších se zbavíte opakováním stejných kombinací, s postupem hry budete k soubojům muset přistupovat malinko přemýšlivěji. Kterého

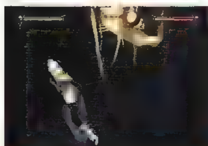














a atmosférou, zrudne i obrazovka."

koliv prot vníka můžete oddělat spec ál-ním „fatality" pohybem, což vám zpočátku přinese uspokojení, ale brzy vás omrzí

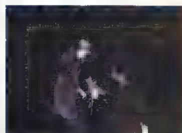
Nightmare Creatures II je graficky kvalitní a zábavná hra, ale chybí jí trocha chytrosti, která se stala standardem ostatních hororových her. Chybějící prvky však nejsou takovým prohřeškem jako nedostatky v rozvinutí zápletky a logických prvků. *Silent Hillu* se podařilo bravurně využít filmových technik a vytvořit tak sympatické postavy a všudypřítomný pocit nebezpečí. *Nightmare Creatures II* v této oblasti naopak zklamala, především díky nedostatku sekvencí a dlouhé nahrávací době, a tak zahodila důležitý moment překvapení. Je to prostě dobře vypadající krví prosáklá zábava, z níž však šlo vytěžit mnohem víc. ■

Lee Hall



JAK...

SETNOUT A ROZSEKAT NETVORY



Když už příšera mele z posledního, objeví se v pravém horním rohu obrazovky slovo „fatality". Zmáčkněte ◎ a ⊗ a sledujte, jak klesá na kolena.



Pak provedete krvavý likvidační proces, nejprve mu useknete jeho ubohou zombiovskou hlavu. .



...a pak podle libosti sekáte do zdechliny a oddělíte jednu nebo dvě končetiny. Ještě čaj, pane faráři?

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

RESIDENT EVIL 3
Je prostě a jednoduše skvělá s věrohodným prostředím a ďábelskými hlavolamy.

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín **VERDIKT**

■ GRAFIKA	Hezká a výstižná, ale chybí detaily v popředí.	8
■ HRATELNOST:	Zábavné masakrování, jež kazí jen podružné nedostatky.	7
■ ŽIVOTNOST	Kriticky omezená nedostatkem tajných lokací a vedlejších zápletek.	6

■ CELKOVĚ
Chvályhodné ambice a vychytávky, které Kalisto oproti originálu zavedli, znehodnocuje příliš mnoho nedostatků, kvůli nimž se *Nightmare Creatures II* nikdy nezařadí k výjimečným hrám. V malých dávkách je to ale skvělá zábava

7 Z DESETI







Režim pro dva [illegible] viditelnosti tak trochu ošidný.



Rozmanitost her ve spoustě arén dává *MoHo* překvapivě dlouhou životnost. To všechno se navíc kombinuje s ďábelsky zákeřnými úrovněmi, které vás nutí pouštět se do soubojů s téměř nepřekonatelnými rekordy, které mají na svědomí designéři.



PŘIPRAVTE SE NA NEJHORŠÍ. TLUPA BEZNOHÝCH VĚZŇŮ CHYSTÁ POVYRAŽENÍ.



MoHo

„Oblasti se prohýbají a zmítají explozemi různých zbraní."

FAKTA

VYDAVATEL:	Take 2
VÝROBCE:	Lost Toys
DATUM VYDÁNÍ:	červenec
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
POČET HRÁČŮ:	1 až 2
ANGLIČTINA:	nepotřebná

Jako zločineckou umělou formu života poslanou do Alpha Prime vás vaši přemožitelé přeseknou na půl, přišpendlí na kouli, pak vás vrhnou do souboje se strážci a nepřátelskými vězni, a to ve spoustě disciplín, které testují vaše síly a šikovnost. Svobodu si můžete zajistit jedině vítězstvím. Zní to trochu drsně.

Soutěžíte v disciplínách Powerball, Gauntlet, Pursuit, Racing a Tag, které prověří vaše schopnosti vypořádat se se vším, počínaje zvládnutím důmyslného „parku" podobného těm skateboardovým a konče zdoláváním plošin v neustále se propadajícím močálu. Není pochyb o tom, že si každý najde oblíbenou oblast, ale asi nejvyzývavější disciplínou je v *MoHo* závodění, kde musíte hledat skryté zkratky a využít bojiště tak, abyste se svým hráčem prosvištěli kolem protivníků. Jisté postavy jsou více přizpůsobeny určitým oblastem, což ještě prodlužuje životnost hry, která vás provokuje, abyste se pokusili překonat téměř nedosažitelné rekordy skore v systému časově vymezených soubojů.

V průběhu disciplín se pohybujete v graficky dokonalých oblastech, které se prohýbají a zmítají explozemi různých zbraní a vzdávají hold skvělým fyzikálním zákonům hry. *MoHo* není logická hra typu *Marble Madness*, ale slušná řádka výzev a úkolů vás snadno donutí lovit v zahradě joypad, který jste před chvilkou vzteky vyhodili z okna, jen abyste si to mohli zkusit znova.

Ona frustrace může být až příliš zřejmá, ale vychází spíše z přemíry hratelnosti než z nedokonalého ovládání. Výsledkem příkré křivky obtížnosti je, že uspokojení z úspěchů nabývá značné intenzity a vy si vždycky můžete v dané oblasti dřív, než přistoupíte k obtížnějším úkolům, dát ještě jednu hru. Počáteční obavy o příliš jednoduché souboje byly zahnány různým užitečnými útoky, díky nimž se dokážete vymanit z nebezpečných situací, ale režim pro dva hráče je zklamání - ve hře založené na celkovém přehledu o aréně je špatná viditelnost (fakticky by se v obou režimech docela hodil radar) poměrně nepříjemná.

Nad tím, že se Lost Toys zaměřili na prostředí a hratelnost, nos krčit nemusíme, ale pár metříků hloubky, které by hře dodalo představení upgradů mimo arénu nebo možnost rozvíjení dovedností postav, popřípadě svět mimo soutěže, by mohlo z hodně dobré hry udělat trhák. Kupte si ji a se zatajeným dechem čekejte, co z Lost Toys vypadne příště. ■

Lee Hall

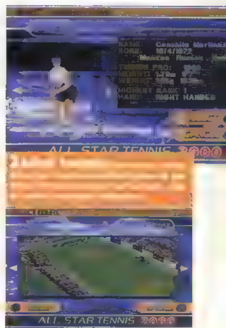
PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA	Úžasně interaktivní, jen sem tam se objeví chybička.	8
HRATELNOST	Skvělé ovládání. Celkový dojem kazí režim pro dva hráče.	8
ŽIVOTNOST	Pomoc! Joypad se mi přiškvařil k ruce!	9

CELKOVĚ
Je originální, rychlá, přístupná a neodolatelná. Frustrace mizí s tím, jak se učíte zvládat jednu úroveň za druhou. Kdyby přidala trošku hloubky, bylo by i hodnocení lepší. Fantasticky návyková hra.

8 Z DESETI







ZDE JE DŮKAZ, JAK ZÁBAVNÉ MŮŽE BÝT PLÁCAT MÍČEK SEM A TAM PŘES SÍŤ.

All Star Tennis 2000

> „Hratelnost se vyznačuje zoufalou jednotvárností."

FAKTA

VYDAVATEL:	Ubi Soft
VÝROBCE:	Aqua Pacific
DATUM VYDÁNÍ:	v prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
POČET HRÁČŮ:	1 až 8
ANGLIČTINA:	nepotřebná

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...
ANNA KOURNIKOVA'S SMASH COURT
Retro design se skvělou hratelností.

Když dal *Pong* v hloubi sedmdesátých let vzniknout počítačovým hrám, vlastně byl prvním sportovním simulátorem: hráči dostali pálku, s níž měli proti protivníkovi v ricochetovém stylu odrážet míček. Navzdory mnoha kvantovým skokům, jež byly od té doby ve videoprůmyslu učiněny, *All Star Tennis 2000* ukazuje omezení žánru, který se snadno kopíruje, ale jen obtížně posouvá na novou úroveň. Ano, řeč je o tenise. Je to celkem dobré ztvárnění tenisu, ovšem bohužel s velkými, fatálními chybami.

Hráči mají k dispozici řadu pohybů, leč grafika a potažmo i hratelnost jsou neúnosně jednotvárné. Hráči se nemohou natáhnout, shýbnout nebo jinak improvizovat, aby zahráli těžké údery, a jejich interakce s míčkem se odehrává na zoufale monotónní úrovni. Buď míček trefí, nebo ne. Ve špičkových sportovních simulátorech (člověka napadne třeba *ISS Pro Evolution*) se hráči občas podaří jen tak tak míč trefit, ale už ho nedokáže náležitě umístit, pochopitelně ke značnému pobavení davů. Nic takového v *All Star Tennisu* nenajdete.

Designéři tyto nedostatky kompenzují velmi nedostatečně a hra, skandálně bez licence, vůbec nepřipomíná velké akce. Při turnaji na trávě (že by to měl být Wimbledon?) se dokonce ani nepokusili nějak zachytit atmosféru velkých turnajů. V zásadě je tak každý turnaj pouze anonymní kurt a zdá se, že ani rozmanitost povrchů nemá na hru nějaký zásadní vliv, neboť veškerá změna spočívá v jiném zvuku míčů.

Navíc to jen stěží může být „all star", když zde je pouze hrstka skutečných hráčů a žádné velké jméno. Hlavní hvězdou je Angličan Lleyton Hewitt, vítěz turnaje v Queensu. To možná zaujme pár hrdých Britů, ale nás ostatní spíše odradí, nemluvě o zapálených příznivcích tenisu, kteří by se jinak jistě dokázali přenést i přes nevýraznou hratelnost. Sice je zde malinký náznak výkonnostní křivky, kdy jsou skuteční hráči zdatnější než fiktivní, nicméně klíčovým slovem i tak zůstává jednotvárnost. Pozoruhodným jevem jsou schizofreničtí rozhodčí, kteří řvou 'ticho prosím' i tehdy, když v davu nikdo ani nedutá.

All Star Tennis tak charakterizuje odfláklý design a bezduchá, nenápaditá hratelnost. Rozhodně zde není nic z atmosféry velkých zápasů na centr kurtu a výkon PlayStation není vůbec využit. Na druhé straně, ono toho s raketou a míčkem zas tolik dělat nejde.

Lee Hall

Oficiální český PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA:	Průměrná a bez nápadu.	6
HRATELNOST:	Nudná, opakující se a nezáživná.	6
ŽIVOTNOST:	Často se k této hře rozhodně vracet nebudete.	5

CELKOVĚ
Je to tenis, tedy sport, který se do moderní videohry převádí jen velmi obtížně. A *All Star Tennis* postrádá veškerou noblesu, aby měl alespoň nějakou šanci na úspěch.

6 Z DESETI



Bo bez vaší pomoci nepřeskočí ani překážky na cestě. Střelte ho do zadnice a cesta je volná.

Rozpustilý výlet pravidelně přerušují kreslené animace. Občas dokonce i krtek.

DALŠÍ STŘÍLEČKA PRO G-CON 45. POCHOPITELNĚ OD NAMCA.



Rescue Shot

„S pistolí hrdinu chráníte před nepřáteli a překážkami..."

FAKTA

VYDAVATEL	SCEE
VÝROBCE	Namco
DATUM VYDÁNÍ	v prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ	žádné
POČET HRÁČŮ	1 až 2
ANGLIČTINA	nepotřebná

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

POINT BLANK 2
Stále jedinečný kousek, který je tím nejlepším důvodem pro nákup světelné pistole.

Střílečky pro pistole jsou obvykle buď tradiční akce (*Time Crisis* a *Die Hard Trilogy*), nebo střelnice (*Point Blank*). Této klasické trojce nyní Namco přináší dalšího kolegu, který je typickým produktem japonských schizofrenních vývojářů. Přestože však námět hry *Rescue Shot* patří spíše mezi běžné úchylnosti fungující výhradně v zemi vycházejícího slunce, Sony se rozhodla prubnout vydání i v Evropě. Díky.

Hrdinou je Bo - slepě důvěřivý a naivní hybrid králíka a kočky, který spadl ze skály a ztratil paměť. Neohroženě se vydává na cestu za poznáním do nebezpečné pohádkové země, a protože neumí nic jiného než pomalu poskakovat (i se zrakem je na tom chudák bídně), je na vás, abyste ho se svou pistolí ochránili před nejrůznějšími nepřáteli a překážkami a v lepším případě ještě stihli získat nějaké ty bonusy a trefit tajné terče.

Což o to, v recenzi to možná zní nápaditě, ale ve skutečnosti to žádný velký objev není, protože se s postavou nedokážete sžít. Rozstřelit otrávené jablko dříve, než jej hrdina sní, nebo jej trefit do zadku, aby přeskočil překážku, je sice trochu jiné kafe než trefovat tank v *Time Crisis*, ale neustále cítíte výrazný odstup, který rozhodně nezachraňuje ani infantilní a primitivní příběh.

Single-Player režim je i přes rozmanitost úhlů kamery a několik možností ve směřování hrdiny poměrně jednotvárný, a přestože alespoň Hard režim poskytuje několik novinek, více soupeřů a nepatrně odlišný způsob řešení, většina hráčů se k němu po nudném úvodu vůbec neprobojuje. Tato stinná stránka je ještě zvýrazněna režimem pro dva hráče, kde bojujete v naprosto stejném prostředí, a dokonce i proti stejnému počtu nepřátel, takže jediná změna spočívá v obtížnosti. Přes tyto výhrady však musím autory pochválit za design některých pozdějších úrovní - jen škoda, že se spokojili s onou základní myšlenkou a nepokusili se více využít její potenciál. Ve srovnání s legendárním *Sleepwalkerem* z Amigy, kde jste v roli psa zachraňoval svého náměsíčného páníčka, totiž *Rescue Shot* moc neobstojí.

Neměl bychom ovšem zapomínat, že je *Rescue Shot* určen především pro nejmladší hráče do nějakých deseti let. Pro ty bude zacházení s G-Con 45 nezvyklou zábavou a dobrodružné prostředí hry vítaným obohacením dětské sbírky her bez jediné kapky krve. ■

Jan Modrák

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA:	Líbivá a vynalézavá.	8
HRATELNOST:	Na pár okamžiků zábavné, ale chybí hloubka.	5
ŽIVOTNOST:	Pramalá. Díky voliči úrovní se snad občas vrátíte.	3

CELKOVĚ
Celkem solidní představení světelné pistole pro mladší hráče, kterému však chybí větší propracovanost. S hrdinou je nemožné se ztotožnit a hra vás nevtáhne. Přesto je to sympatický pokus.

5 Z DESETI

Sony Playstation

Nejširší nabídka – nejlepší ceny

SLEVA
PlayStation 1499,-

SLEVA
PlayStation 1499,-

SLEVA
PlayStation 1499,-

SLEVA
PlayStation 999,-

SLEVA
PlayStation 999,-

NOVINKA
PlayStation 1799,-



KOMPLETNI NABIDKA PRO SONY PLAYSTATION

ZÁKLADNÍ VYBAVENÍ A DOPLŇKY

SONY PLAYSTATION S DUALSHOCKEM	4990
SONY PLAYSTATION S DUALSHOCKEM + PAD + HRA	5990
DISK STATION - stojan na 16 PSX her	490
DUALSHOCK	790
DUALSHOCK (šedý,červený,modrý,žlutý,zlatý,stříbrný)	990
EXTENSION KABLE - prodlužovací kabel k joysticku	290
GAMES STATION - stojan a kryt na PSX	1090
JOYSTICK DOMINATOR	1390
KRABIČKA NA PSX HRY	50
LINK KABEL - propojení dvou konzolí	290
MEMORY 1 MB 15 POZIC (šedá,žlutá červená,modrá)	450
MEMORY 2 MB - 30 POZIC (šedá,žlutá červená,modrá)	550
MEMORY 4 MB 60 POZIC	750
MEMORY 8 MB - 120 POZIC	890
MEMORY 24 MB - 360 POZIC	1190
MEMORY 56 MB - 840 POZIC	1590
MYŠ	990
PAD CLASSIC	350
PAD SPEED (šedý,modrý,červený,žlutý)	390
PAD SUPER	390
PREDATOR 2 GUN - vibrační pistole plus pedál	1890
PROTECTOR GUN - vibrační pistole	1390
RFU ADAPTER připojení do anténího vstupu	650
SCART KABEL - připojení k TV do SCARTU	290
VOLANT VIBRAČNÍ + PEDÁLY	2490
VOLANT VIBRAČNÍ + PEDÁLY+ŘAD. PÁKA	2890

HRY

40 WINKS	sleva	599
ACE COMBAT 3		1499
ADVENTURE RACING	připravuje se	1799
ALIEN RESSURECTION	připravuje se	1799
ALIEN TRILOGY		899
ALUNDRA 2	NOVINKA	1499
ANNA KURNIKOVOVA TENNIS	SLEVA	599
APE ESCAPE PACK	SLEVA	1799
ASTERIX AND OBELIX	NOVINKA	1199
AZTEC		1499
BASSEBAL 2000		599
BEATMANIA	NOVINKA	2199
BUGS LIFE		899
BUSTER AND THE BEANSTALK		1499
CARMAGEDDON	sleva	999
CASTROL HONDA SUPERBIKE		1699
COLIN MCRAE RALLY		999
COLIN MCRAE RALLY 2	NOVINKA	1799
COMMAND AND CONQUER SPECIAL		999
COOL BOARDERS 4		1499
COOLBOARDERS 2		899
CRASH BANDICOOT 3		799
CRASH RACING		1499
CROC 2	sleva	1499
CROC		999
CYBER TYGER GOLF		1799
DESTRUCTION DERBY RAW	NOVINKA	1499
DIE HARD TRILOGY 2	sleva	1499
DIE HARD TRILOGY		999
[illegible]	sleva	999
DISCWORLD NOIR		1799
DOOM PLATINUM		999
DRIVER	sleva	1499
DUNE 2000	sleva	1499
EAGLE ONE		1799
EURO 2000		1799
F1 2000 EA SPORTS		1799
F1 WORLD GRAND PRIX	sleva	999
FA MANAGER		1799
FEAR EFECT		1799
FIFA 99		999
FIFA 2000		1799
FIFA 98		599
FIFTH ELEMENT		599
FIGHTERMAKERS		1799
FIGHTING FORCE 2	sleva	999
FINAL FANTASY 8		1999
FINAL FANTASY VII		899
[illegible]	připravuje se	1799
FUTURE COP LAPD 2100		599
GEX DEEP COVER GECKO		599
GRAN TURISMO		899
GRAN TURISMO 2		1499
GRAND THEFT AUTO		999
GRAND THEFT AUTO 2	sleva	1499
GRUDGE WARRIOR	NOVINKA	599
GUNGAGE	SLEVA	599
HERCULES		899
HOT WHEELS		1799
HUGO		1299
CHESSMASTER 2	NOVINKA	1799
IN COLD BLOOD	NOVINKA	1699
INT TRACK AND FIELD		999
INT TRACK AND FIELD 2		1799
JACKIE CHAN	NOVINKA	999
JAMES BOND: TOMORROW		1799
JEDI POWER BATTLES		1799
JURASIC PARK		999
KKND 2		1799
KNOCK OUT KINGS		599
KNOCK OUT KINGS 2000		1799
LUCKY LUKE		799
MAGICAL TETRIS		1499
MARVEL vs CAPCOM		1799
MASTER AND MONSTER		1799
MEDAL OF HONOR		1799
MEDIEVIL		899
MEDIEVIL 2	NOVINKA	999
METAL GEAR SOLID		999
METAL GEAR SOLID-MISE		999
MICKEY ADVENTURE		899
MICRO MANIACS - MICROMACHINES 4	sleva	1499
MIGHTY HITS	sleva	599
MISSION IMPOSIBLE	sleva	999
MONACO GRAND PRIX	sleva	999
MOTORACER 2		999
MUSIC 2000		1799
NBA 2000		1799
NBA 99		999
NEED FOR SPEED 3		899
[illegible]	NOVINKA	1799
NHL 99		999
NHL 2000 CZ	sleva	1499
NHL BLADES OF STEEL	NOVINKA	1799
NIGHTMARE CREATURE 2		1799
NO FEAR DOWNHILL	sleva	999
ODDWORLD 2-ABE EXODD		999
PACMAN WORLD		1199
PITFALL 3D		999
PLANET OF THE APES	připravuje se	1799
POPOLOUS		599
PORSCHE CHALLENGE		599
PRINCE NASEEM BOXING	připravuje se	1799
QUAKE 2		1799
RAILROAD TYCOON 2	sleva	999
RALLY CHAMPIONSHIP 2000	sleva	1499
RAYMAN		999
RAYMAN 2	připravuje se	1799
RED ALERT PLATINUM		999
REZIDENT EVIL 2		999
REZIDENT EVIL 3: NEMESIS	sleva	1499
REZIDENT EVIL SURVIVOR		1799
RIDGE RACER 4		899
[illegible]		1799
ROAD RASH		599
ROAD RASH JAILBREAK		1799
ROCK THE RINK NHL		799
RUGBY 2000	připravuje se	1799
SILENT HILL		1799
SLED STORM	sleva	599
SOUL REAVER LEGACY	sleva	999
SOULBLADE		899
SOVIET STRIKE	sleva	599
SPEED FREAKS		599
STAR WARS: PHANTOM ME		1799
STREET SKATER		599
STREET SKATER 2	sleva	1499
SUIKODEN 2		1799
SUPERBIKE 2000 EA SPORTS	sleva	1499
SYDNEY 2000	připravuje se	1799
SYPHON FILTER		899
SYPHON FILTER 2		1499
TAI FU		599
TARZAN		1499
TENCHU 2	připravuje se	1799
TEKKEN 3		899
THE MISADVENTURES OF TORN	NOVINKA	1799
THEME HOSPITAL		999
THEME PARK		599
THEME PARK WORLD	sleva	1499
THIS IS FOOTBAL	sleva	599
TIGER WOODS 2000		1799
TOCA + MICROMACHINES		1499
TOCA TOURING CARS 2		999
TOMB RAIDER 2		599
TOMB RAIDER 3		899
TOMB RAIDER 4 LAST Revelation	sleva	1499
TOMBI 2		999
TONY HAWK SKATEBOARD	sleva	899
TOSHIDEN	NOVINKA	1799
TOY STORY 2		1799
TRICK SNOWBOARDER		1799
URBAN CHAOS	sleva	1499
VANDAL HEARTS		1799
[illegible]		999
VIGILANTE 8 - 2	sleva	[illegible]
WALT DISNEY WORLD QUEST	NOVINKA	[illegible]
WARPATH JURRASIC PARK		1799
WILD 9		[illegible]
WIPEOUT 3	sleva	899
WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER		1799
WORMS PINBALL		1799
WU-TANG	sleva	999
X FILES		1499
[illegible]		1799

ZMĚNA CEN VYHRAZENA

AKTUÁLNĚ WWW.JRC.CZ

Již nyní si můžete předobjednat v JRC prodejnách PLAYSTATION 2 a máte jistotu, že po oficiálním vydání PLAYSTATION 2 ji budete mít jako jední z prvních. A navíc od nás dostanete malý dárek. Nepropásněte svou šanci.

nejlepší prodejny

NAVŠTIVTE NAŠE NOVÉ PRODEJNY JRC GAMES & MUSIC:

[illegible]ESKÉ BUDĚJOVICE, OD Prior, Lannova 22, tel.: (038) [illegible]
[illegible]ST, OD Prior, Budovatelů 991/3, tel.: (035) 61 03 251 až 4 [illegible]
[illegible]HLAVA OD Prior, Masarykovo nám. 68, tel.: (066) 73 08 802
PRAHA 1 SC [illegible] MEGASTORE, Skořepka 6, tel.: (02) 2421 [illegible]

[illegible] • ČESKÉ BUDĚJOVICE: JRC - [illegible] • [illegible] • Hradec Králové: OD Dex, Gočárova 1671, [illegible] • Karlovy Vary: [illegible] • Mladá Boleslav: JRC-ARDI COMPUTERS [illegible] • [illegible]: JRC - [illegible] Třída 1. Máje, [illegible] • [illegible]: OD Galerie, Zámecká 20, tel. [illegible] - 611 19 12 • [illegible]: Staré nám. 18, [illegible] • Pardubice: Smilova 704, [illegible]

OBJEDNÁVKOVÝ KUPON JRC

[illegible]

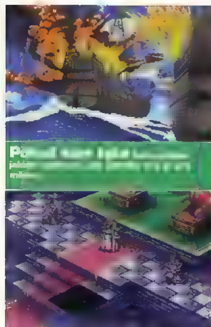
POČET	TITUL	POČÍTAČ / MEDIUM	CENA

POŠTOVNÉ A BALNÉ 100,- (PŘI OBJEDNÁVCE NAD 1000 KČ JE POŠTOVNÉ A BALNÉ ZDARMA)

JMÉNO:
PSČ, MĚSTO:
ADRESA:
TEL.:

URYCHLÍ VAŠI OBJEDNÁVKU

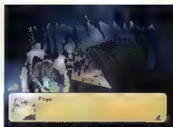
DATUM:
PODPIS:
ČÍSLO VAŠÍ ZÁKAZNICKÉ KARTY



[illegible]



Mappeti také o konverzaci vědí asi tolik jako o [illegible]







PŘIŠEL ČAS PŘIPRAVIT SOUBOJ MAPPETŮ.



Eternal Eyes

„Je to jako souboje kohoutů či psů, jenom s menším rizikem."

FAKTA

VYDAVATEL:	Sunsoft
VÝROBCE:	TAMM
DATUM VYDÁNÍ:	v prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
POČET HRÁČŮ:	1 až 2
ANGLIČTINA:	náročné

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...
FINAL FANTASY VIII
Nejlepší RPG na světě.

Pokud jste nestrávili poslední rok dva zavření v ledničce, pak vám jistě neuniklo, že mládež stárnoucí Evropy, a vlastně i mládež celé kulaťoučké planety, se totálně zbláznila do malých podivných potvůrek. Ano, mluvíme o fenoménu zvaném *Pokémon*. Dneska ty potvory najdete úplně všude, dokonce i v Česku. Je velmi nepravděpodobné, že jste na ně nenarazili někde ve výkladních skříních hračkářství či na nejrůznějších kartičkách, které prodávají v papírnictví. Přitom *Pokémon* je fenomén relativně nedávný. Japončíci si zvolili Jigglypuffa za svého císaře už před pěti lety, a tak je s podivem, že to PlayStation trvalo tak dlouho.

Eternal Eyes je strategické RPG se srovnatelným vlivem jak *Pokémonu*, tak *Final Fantasy Tactics*, kde hráči mají za úkol vytvářet a rozvíjet malé potvůrky jménem Mappeti a učit je, aby za ně bojovaly. Je to jako souboje kohoutů či psů, které se konají na předměstí velkých měst, jenom s tím rozdílem, že je zde menší nebezpečí postihu ze strany zákona.

V magickém, byť nepříliš magicky pojmenovaném Gross Kingdom plánuje zlý vojenský velitel jménem Vorless útok na všechny Mappety a potažmo i na jejich cvičitele. Jak to chce udělat? Pochopitelně za pomoci velkého meče, který si vypůjčil od zlé bohyně jménem Luna. Pouze skupinka dětí, shromážděných pod vedením proslulého alchymisty a tvůrce Mappetů Shirlaye, dokáže tento megalomanský plán zhatit... Inu, takto Sunsoft učinil zadost předloze a nám poskytl úchvatný příběh.

Rotující izometrická perspektiva, 2D postavy, obvyklý inventář a menu systém, stejně stavěná města a lidi; prostě upřímně řečeno, velká část *Eternal Eyes* působí dojmem, že autorům ani tak nešlo o to přijít s něčím novým. Tohle je totiž hra už na první pohled sešitá z cárů všech dřívějších playstationových erpégéček.

Nicméně samotné souboje Mappetů, k nimž dochází v náhodně generovaných dungeonech, jsou překvapivě úchvatné. Jak tak tvoříte a cvičíte své potvůrky, a to za použití magických drahokamů, které nacházíte na svých cestách, můžete vytvořit až 150 odlišných variant, přičemž každá z nich má své specifické útoky a silné stránky. Bitvy, v nichž musíte před útokem klamat tělem, sice některé hráče zpočátku zmatou, ale mnozí si jistě budou libovat.

Bohužel nakonec ale nevznikne žádný vztah mezi vámi a těmi postavičkami na obrazovce, takže děj vás ani příliš brát nebude. Ostatně tam, kde má *Final Fantasy* úchvatné, počítačem generované scény, má *Eternal Eyes* pouze statické obrázky. Tedy nic, o co by bylo stát. ■

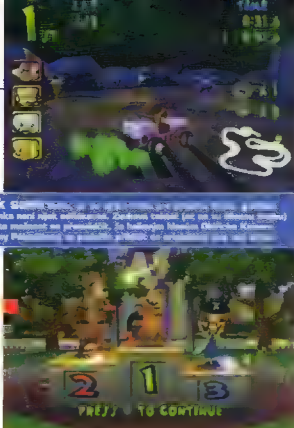
Paul Rose

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín **VERDIKT**

GRAFIKA	Grafika. Stav, v jakém byla grafika asi tak před šesti lety	4
HRATELNOST	Hratelnost: Nudná města, zajímavé souboje	5
ŽIVOTNOST	Životnost: Celkem dobrá, ale zájem může vyvanout	5

CELKOVĚ
Příběh je celkem klišé, a tak toto RPG s pokémonovskou příchutí bude většině lidí chutnat nakysle. Ověem souboje jsou překvapivě strhující.

5 Z DESETI


NĚKOLIK ZÁVAŽNÝCH ODHALENÍ TÝKAJÍCÍCH SE CHIPA A DALEA.



Disney World Magical Racing Tour

Akční a ostrými barvami žhnoucí grafika vás vcucne.

FAKTA

VYDAVATEL:	Eidos
VÝROBCE:	Crystal Dynamics
DATUM VYDÁNÍ:	v prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
POČET HRÁČŮ:	1 až 2
ANGLIČTINA:	nepotřebná

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...
CRASH TEAM RACING
Klasická kartovka v retro designu a se skvělou hratelností.

Víte, kdo je to Chip a Dale? Aby ne. Znáte je? No bodejť (to je ale hovadské slovo - kde jsem se nakazil?) byste neznali. Jsou to přece ti striptéři.

OK, to jste mi asi nesežral. Je ale logické, že v čele legendárních Chip'n'Dales stojí Chip a Dale, dva hlavní tahouni disneyácké rychlé roty. A je také jen logické, že Chip a Dale stojí v čele playstationové hry s názvem *Walt Disney World: Magical Racing Tour* (tedy ono to logické není, ale potřebuju se nějak dostat k meritu věci).

A nyní pár závažných odhalení. Závažné odhalení číslo jedna. *Walt Disney Magical Racing Tour* je hra, které se zachtělo se sklouznout po čerstvě naleštěné playstationové klouzačce zářivě barevných a infantilně stylizovaných kartových jízd poslední doby, jako je *Speed Freaks*, *Crash Team Racing* či *Muppet RaceMania*. Závažné odhalení číslo dvě: ovšem na rozdíl od těchto her *WDW: MRT* nemá pouze dětskou grafiku - ona je dětská celá. Což bude pravděpodobně tím, že je pro děti. Co to znamená? Na první pohled nic. Rozjuchaná akční a ostrými barvami žhnoucí grafika vás vcucne do své úžasné torby... pořád se tu něco děje, na hlavu vám padají balvany, power-upů je na trati jak naseto a zbraně mají různé žertovné podoby (vaše auto se vám třeba promění v obří neovladatelný hrnek, ha ha). Ovšem už na druhý pohled si všimnete několika věcí. Vaše vozítko se dá ovladat až příliš snadno a rychlost a obtížnost tratí nevytvářejí tu správně smrtící kombinaci... a to znamená jenom jedné. Nuda přichází z Kremlu poměrně rychle.

Závažné odhalení číslo tři: ani Chip, ani Dale se v této hře nesvléknou. Koneckonců je to hra pro děti. Závažné odhalení číslo čtyři: veškeré závody se odehrávají v reálném prostředí Disneylandu (no, to zas tak moc závažné není, ale je to fakt). Závažné odhalení číslo pět: hudba je natolik brutálně rozverná a neustále se opakující, že doporučují zvuk vypnout. Závažné odhalení číslo šest: Chip a Dale jsou jediné známé figury ve hře. Všichni ostatní jsou vedlejší postavy druhého a třetího nálevu (s výjimkou Magiky von Čáry). Závažné odhalení číslo sedm: hra nemá multiplayer pro čtyři hráče.

Závažný závěr asi není potřeba nic dodávat. Nejenže už samo zaměření na mladší věkovou skupinu posloužilo disneyákům jako omluva pro neodvedení stoprocentní práce a vytvoření hry se stagnující zábavností, ale absence několika základních standardů, které ostatní motokárové závody mají (např. multiplayer pro čtyři hráče), posunují *WDW: MRT* někam na poslední místo tohoto subžánru. A to tak že právem.

Štěpán Kopřiva

PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA:	Nesviní, jak by řekla babička Boženy Němcové	8
HRATELNOST:	Fajn, je to pro děti, ale až TAKHLE jednoduchá?	6
ŽIVOTNOST:	Žádný multiplayer pro čtyři hráče = žádná supervelká životnost	5

CELKOVĚ: Disney se snaží nezaspat playstationový kartový boom, ale moc se mu to nepovedlo. Triviální záležitost, která možná menší hráče uspokojí, ale v porovnání s *Crashem* nebo *Muppety* si může jít stoupnout do kouta.

6 Z DESETI





NUDA NAŠLA SVOU TVÁŘ - MÁ KNÍR, COPY A PŘILBU S KŘIDÉLKY.



Asterix & Obelix Take On Caesar

> „Žádná hra ve vás nevyvolá tak silnou touhu odhodit ovladač."

FAKTA

VYDAVATEL	Cryo
VÝROBCE	Tek5
DATUM VYDÁNÍ	v prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ	žádné
POČET HRÁČŮ	1 až 2
ANGLIČTINA	nepotřebná

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

ASTERIX
Tuhle nesmyslnou plošinovku budete možná milovat. Blázni!

Když se snažil Bůh vysvětlit Egypťanům, že by měli sklapnout podpatky a konečně se zařídit podle jeho příkazů, neposlal na ně jednu morovou ránu. Dobře věděl, že by nad ní Egypťané jen mávli rukou a šli dál. Proto na ně poslal těch ran rovnou sedm.

Když se Francouzi rozhodli vysvětlit zbytku světa, že dokáží zničit absolutně všechno, dokonce i svůj nejlepší comics *Asterix*, taky to neudělali najednou. Nejdřív natočili humoruprostou filmovou splácaninu, ve které se všichni beze smyslu křeni, a než se stačilo lidstvo vzpamatovat, udělali podle toho filmu playstationovou hru.

Máte hry, které vás nedokážou ničím přitáhnout, jsou hry, které vás nudí. Jsou hry, které vás odpuzují. To není nic proti tomu, jak s vámi zacvičí *Asterix a Obelix*. Žádná jiná hra ve vás nevyvolá tak silnou touhu okamžitě odhodit ovladač, rozšlapat PlayStation, schovat se do koupelny pod koš s prádlem a předstírat, že jste kukačka zemní. Jestli je mezi vámi nějaký pamětník a vybaví si ještě ty staré, Game & Watch kapesní hry, ve kterých vlk chytá padající vejce nebo potápěči kličkují před chapadly chobotnice, tak ať vezme na vědomí, že takováhle hra se teď (ano, toto není recenze ze záhrobí - píše se rok 2000) vrátila, ovšem v playstationovém kabátě. A ti ostatní, historií nepoznamenaní ať si představí hru, která spočívá v tom, že na vás vzduchem létají ryby (!!) a vy je musíte odpinkávat pryč (!!!).

To je všechno. Aby to nebylo příliš složité, ryby nemají na výběr z mnoha trajektorií, a tak stačí, aby se vaše postava (pohybují se s trhaností southparkovských figur) pohybovala mezi třemi místy dopadu. (Omlouvám se, jisté zpestření tu je - po nechycených rybách můžete uklouznout.) Pokud splníte kvótu zmlácených ryb, jste potrestáni úryvkem z filmu a hned začne další level, kde musíte chytat něco jiného - dvočáky, kameny nebo pavouky. A tak dál.

Když o tom tak přemýšlím, možná princip *Asterixe* vůbec nespočívá v dosažení cíle nebo nejvyššího počtu bodů. Možná mají hráči závodit v tom, kdo má nejsilnější žaludek a nejdéle vydrží hrát tenhle šmejd. Já jsem odpadl po deseti minutách. Kdo překoná můj rekord? Doufám, že mi zůstane a vy si *Asterixe s Obelixem* nekoupíte.

P.S. Prý se přemýšlí o natočení dalšího dílu *Asterixe*. To znamená i další playstationovou hru. Egyptských ran bylo sedm. Kolik bude francouzských?

Jiří Pavlovský

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA:	HA! HA! HA!	2
HRATELNOST:	HA! HA! HA! HA!	1
ŽIVOTNOST:	HA! HA! HA! HA! HA!	1

CELKOVĚ
Kupte si Asterixe a čeká vás ten nejstrašnější zážitek ve vašem životě. HA! HA! HA!

1 DESETI







NIKDO BY NEŘEKL, ŽE ZABÍJENÍ DRAKŮ MŮŽE BÝT TAKOVÁ NUDA.



Dragon Valor

„Jdete a rubete každého, kdo vám skočí do cesty."

FAKTA

VYDAVATEL:	SCEE
VÝROBCE:	Namco
DATUM VYDÁNÍ:	v prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	11 a více
ANGLIČTINA:	nepotřebná
POČET HRÁČŮ:	1

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

FINAL FANTASY VIII

Naprosto nesrovnatelné a geniální.

Tak nevím. Možná je to osud, možná jsou to podlé triky šéfredaktora *PSM*, ale poslední dobou na mě stále častěji vycházejí hry, které působí dojmem, jako by se veškerý vývoj počítačových her zastavil někdy v osmdesátých letech. Nechápejte mě špatně, rád si zavzpomínám na staré dobré časy osmibitů, rád zamáčknou slzu nad milovanými fláky mého dětství - jenže když někdo vezme flák mého dětství a vydává ho za žhavou novinku, tak bych místo slzy raději zamáčkl jeho.

Já se s minulostí dokázal rozloučit. Své Atari jsem pochoval pod vrstvou prachu, dlouhé vlasy jsem zčásti ostříhal, zčásti samy dobrovolně vypadaly a i manšestráky a košile s obřím límečkem jsem zamkl do skříně.

Tak proč mi teď někdo cpe pod nos mírně oprášenou *Golden Axe* a tvrdí mi, že je to úplná novinka jménem *Dragon Valor*? Jasně, *Golden Axe* byl ve své době zázrak, jenže dneska už je hra, ve které se hrdina promenuje jednoduše načrtnutou krajinou od jednoho okraje obrazovky k druhému, pořád bojuje a občas (velmi, velmi občas) něco přeskočí trochu mimo dědovu mísu.



Stejně jako v *Golden Axe* (pokud mě paměť neplete) se s příchodem nepřítele zaseknete na ploše jedné obrazovky, a dokud ho neporazíte, nehnete se z místa. Tady je statičnost soubojů navíc podtrhnuta tím, že se cesta před hrdinou i za hrdinou uzavře a prašná pěšina se tak změní v improvizovanou bitevní arénu. Vaši protivníci jsou poměrně másla, prvních několik levelů je budete kostit téměř poslepu (k dispozici budete mít jak meč, tak malou sestavu kouzel) a v podstatě jediné, co vám dá jakž takž zabrat, budou meziúrovňoví bossové.

Od *Dragon Valouru* nečekejte žádné logické hádanky, žádnou variabilitu, žádné zajímavé postavy, žádný rozvětvený příběh. Prostě vám draci zabili sestru a vy teď jdete zleva doprava a rubete každého, kdo vám skočí do cesty. Nečekejte ani žádné akční parádičky (ani na úrovni stařičkého *Golden Axe*, kde jste mohli shodit soupeře z obrněné ještěrky, sami si ji osedlat a pak mlátit padouchy ocasem), žádné vizuální ozvláštnění, žádné zajímavé protivníky. Všechno je to stejně fádní. Můžete čekat jen to, že se na tu hru podíváte, uhrajete jeden level a pak ji odložíte do skříně vedle starých tesilek, obnošeného hubertusu a čapky rádiovky. Bude ji tam dobře...

Jiří Pavlovský

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín VERDIKT

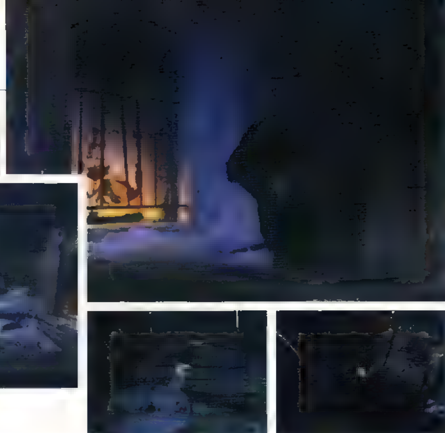
GRAFIKA	Jednoduchá a bez nápadu.	4
HRATELNOST	*Golden Axe* jsem dotáhl do konce. Tohle ne.	4
ŽIVOTNOST	Dá se hrát dost dlouho. Ale proč?	4

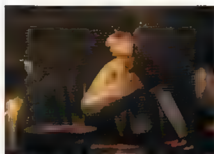
CELKOVĚ

Tahle hra postrádá téměř všechno, čím by mohla zaujmout. Má nevýraznou grafiku a protivníky, je monotónní a pomalá, bojový systém je primitivní a ani příběh není z těch, které by vás táhly dál.

4 Z DESETI

Renderované sekvence vám bezcílné potulování nějak nezpestří a k určení správného směru vám napomáhá jen velice málo stop.





Postavy mají jen pět sekvencí s odpověďmi na vaše otázky. Jak u blbých.



SURVIVALOVÝ HOROR *DRACULA*? ANO, ČI NE?



Dracula: The Resurrection

„Hra spočívá v pátrání po čemkoliv nepatrně zajímavém ..."

FAKTA

VYDAVATEL	Microids
VÝROBCE	In-house
DATUM VYDÁNÍ	v prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ	žádné
POČET HRÁČŮ	1
ANGLIČTINA	jednoduchá

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

DISCWORLD NOIR
Patří k vyšším vrstvám playstationového dobrodružství a je plná výstižně zpracovaných postav. hratelnosti.

Baví vás obkreslovat kůru stromů? Patří k vašim nejoblíbenějším zábavám porovnávání textury různých sněhových závějí? Pokud ne, pak vám zhruba po pěti minutách udělá tato konverze PCčkové adventury stylu „point and click" z mozku krvavou huspeninu. *Dracula: The Resurrection* by měla být příběhem o návratu Jonathana Harkera do Transylvánie, kde hledá svou milovanou Minu, ale v momentě, kdy odezní úvodní sekvence, se z ní vyklube smutná povídka o tom, jak kdosi hledá předměty, stopy a cokoliv, prosím cokoliv sebeméně zajímavého.

Zpočátku je hlavní problém v tom, abyste se vůbec dokázali pohybovat tam, kam chcete. Musíte po obrazovce honit malinkou naparáděnou ikonu, dokud se nepřemění v ukazovátko a nedovolí vám jít dopředu. Obraty, při nichž je nezbytná manipulace s ikonou, budou snazší, až zjistíte, že každá sebemenší odchylka nahoru nebo dolů způsobí zmizení ukazovátka. Tohle je však jen začátek vašeho mučení. Draculovy zlé síly způsobí, že se všechny předměty nezbytné k dokončení vašeho úkolu ukryjí v temných, nepřístupných oblastech, a pokud *přesně* nevíte, kde hledat, nemáte nejmenší šanci. A i když o nějakou tu kliku, klíč či prak zakopnete, bude pro vás kvůli nedostatku jakýchkoliv použitelných stop a vysvětlujícího textu jeho využití znamenat mučivý proces pokusů a omylů.

Proti adventurám tohoto typu není celkem co namítat (doufejme, že se *Secret Of Monkey Island* dostane i na PS2), ale pokud jsou špatně udělané, nenajdete v nich žádné minihry, žádné chytré hračky a žádné velkolepé výbuchy, které by zmírnily neodvratný bolehlav. Microids se snažili pojmout hru moderním způsobem, a tak se můžete otáčet o 360° (bez nějakého přeskakování z obrazovky na obrazovku) a kochat se plně renderovanými postavami, které vás v sekvencích překvapí dialogy. Pokud ale má takhle vypadat lék, pak bychom dali přednost nemoci. Obraty vždycky znamenají ztrátu orientace a špatně se vám může udělat jen z postav samotných.

Nechceme pranýřovat hru, která se i tak válí po zemi v předsmrtné agónii, ale jedna věc by ve hře *Dracula* chybět opravdu neměla, totiž atmosféra. Nejstrašidelnějším momentem celé hry je bezpochyby až hloupě hlučné zavrzání závory na dveřích hostince a to je pro hru, která se snaží vzkřísit klasický drasťák Brama Stokera, dost ubohá vizitka. A protože tu všechno strašidelné chybí a z příběhu zbyla jen střepina, musíme se spokojit shororem, který spočívá v ovládání a hraní. ■

Pete Wilton

Oficiální český PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA	Zmité pohlednice ze světa otravné temnoty	5
HRATELNOST	Bezcílně se potloukáte a hledáte perfektně schované předměty	2
ŽIVOTNOST	Pokud vás baví celý večer pozorovat, jak zasychá barva, těšte se.	2

CELKOVĚ
Lidé se celá léta bavili tím, jak málo se toho může dít ve hře jako je *Myst*. Ve srovnání s *Draculou* je to ale fascinující dobrodružství doslova nacpané vzrušením a hratelností. U *Draculy* snad bude lepší, když ji vůbec nevyndáte z krabice.

2 Z DESETI

REVOLUČNÍ LOGICKÁ HRA, KTERÁ NENÍ REVOLUČNÍ.



Spin Jam

FAKTA

VÝROBCE	NI2
VYDAVATEL	Empire
DATUM VYDÁNÍ	v prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ	žádné
POČET HRÁČŮ:	1 nebo 2
ANGLIČTINA:	není potřeba

Už vás omrzelo to věčné střílení, plížení a krčení se v temných koutech, aby vaše přítomnost zůstala utajena zrakům ostřílených teroristů? Začínáte přemýšlet nad tím, zda by vážně na místo dýky a poloautomatické pistole neměl nastoupit konstruktivní dialog?

Pokud vskutku pociťujete heroickou únavu a tíha zodpovědnosti za osud světa vám razantně dopadá na bedra, pak jste zralí na dočasnou změnu žánru. Bezpochyby to, co vám chybí ke znovunabytí nervové stability, je pouhých pár hodin strávených nad ryze logickou hrou. Je ovšem na místě podotknout, že *Spin Jam* takovouto hrou rozhodně není!

Spin Jam, obdoba her *Bust-A-Move*, totiž namísto útěchy z brilantně vyřešené úrovně logické hry velice rychle upadá do stereotypu. Herní pole tvoří kruh různobarevných bublin, v jehož středu je soukolí. Soukolí otáčí vnitřním prostorem kruhu tak, abyste mohli zacílit na jednotlivé bubliny. Do středu kruhu vystřelujete kuličky, které barevně korespondují s bublinami. Jestliže se tři stejnobarevné kuličky navzájem dotknou, začnou blikat a po chvíli vybuchnou. Výbuch uvede kuličky na protilehlé straně do pohybu a vaším jediným úkolem je naplnit jimi bubliny odpovídajících barev k prasknutí. Ačkoli hra poskytuje i versus mód, po chvíli omrzí a nic víc vám nenabídne. ■

David Dovole





Udělejte řetěz ze tří kuliček a vybuchnou. Klasika á la *Bust-A-Move*.

PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA	Jednoduchá a velice japonská.	5
HRATELNOST	Jedna hra, jeden princip, rostoucí tempo.	5
ŽIVOTNOST	Podle toho, jak silné máte nervy...	5

CELKOVĚ
Zajímavá logická hra s velkým počtem úrovní, která je bohužel postavena na jediném principu bez jakýchkoli obměn.

5 Z DESETI

S TVŮRCI *STREET FIGHTERA* TO JDE Z KOPCE.



The Misadventures Of Tron Bonne

FAKTA

VÝROBCE:	Eidos
VYDAVATEL:	Capcom
DATUM VYDÁNÍ:	v prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	11 a víc
POČET HRÁČŮ:	1
ANGLIČTINA:	nepotřebná

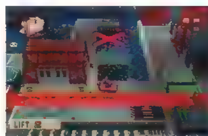
Před očima nám tančí roboti, ale ne, nedostali jsme kladivem do hlavy, jen jsme hráli směsici s názvem *Tron Bonne*. Je to kombinace adventury, logické hry, RPG, 3D střílečky a trochy totálního šílenství.

Točíte se na místě a snažíte se vydat určitým směrem, neohrabaně kroužíte, abyste se vyhnuli šlehajícímu ohni. *Tron Bonne* je zaměřená především na hráče v útlejším věku. Roztomilí roboti poskakují, brebtají a tančí, kreslené postavičky se vytahují a zuří a do toho všeho explodují policejní auta, kradou se diamanty a bojují roboti.

Nejzajímavějším aspektem hry je prvek, který není nikdy plně využit: totiž vývoj vašich kovových robotů. Vezměte je na expedici nebo jim opatřete příslušné předměty a rozvinou se jejich dovednosti. Kdyby se přidala špetka strategie, mohlo to být úžasné. Capcom ovšem soustředil skoro všechno úsilí na bojovou a dobrodružnou stránku věci, ale přestože se jim podařila spousta kouzelných momentů, hra vás brzy začne šíleně nudit.

Tron Bonne je sympatická, ale její mini-hry se nikdy nedostanou výš než na průměrnou kvalitu. V nejlepším případě vás na jedno odpoledne zbaví darebů, na které máte dávat pozor, v nejhorším si s jejím diskem doma znechuceně zahrajete frisbee. ■

Pete Wilton





... odměna.

PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA:	Jako by někde zela pět let bez povšimnutí.	5
HRATELNOST	Rozmanitá, to ano, úplně chybí hloubka.	5
ŽIVOTNOST	Škoda slov a námahy. Je potřeba hodně trpělivosti	5

CELKOVĚ
Spojit v jedné hře tři žánry je hezký, ale v této podobě nefunkční nápad. *Tron Bonne* trpí hloupostí

5 Z DESETI

PLATINOVÉ HRY

NO TO SNAD NE! TAKOVÉ PECKY A ZA TAK SMĚŠNÉ PENÍZE? ZDÁ SE, ŽE ZLEVNĚNÉ HRY PODPORUJÍ PLATINOVÝ ÚTOK NA BRIGÁDU HER ZA 1500,- KČ. JEN DO NICH!

PLATINOVÉ HRY

KLASIKY, KTERÉ V EVROPĚ PRODALY ZA DEVĚT MĚSÍCŮ ALESPOŇ 400 TISÍC KOPIÍ

Soul Reaver: Legacy Of Kain



Démon Raziel poletuje mezi spektrálním a skutečným světem a snaží se zabíjet zlé kreatury. To je podstata této 3D adventury s hodně „divným“ prostředím.

Pěkná krvavá hra opatřená úžasnými animacemi, kdy můžete svého hrdinu celé hodiny pozorovat, jak se přesouvá mezi světy. Není tak elegantní jako *Tomb Raider TLR* a některé části jsou únavné, ale je to pěkný kousek ďábelské akční adventure.



VYDAVATEL
Eidos
999,- KČ

PlayStation Magazín VERDIKT V PSM12 9/10

DNEŠNÍ SKÓRE: Výtečná "third-person" akční adventure s perfektní grafikou.

8 Z DESETI

Driver



Mezník v závodních hrách, který tento žánr přivezl na městské ulice. Jako tajný polda Tanner se snažíte splnit mise odehrávající se v předělaných ulicích čtyř skutečných amerických měst.

Mix honiček, úniků a spousty dalších originálních úkolů odrovná každého – není nic zábavnějšího než se projíždět ulicemi N. Y. či San Francisca a unikat před poldy. To, na co jste zírali ve filmech, si teď můžete vyzkoušet na vlastní kůži.



VYDAVATEL
Infogrames
999,- KČ

PlayStation Magazín VERDIKT V PSM13 9/10

DNEŠNÍ SKÓRE: Jedna z nejlepších závodních her. Tanner za litr? Nutnost.

10 Z DESETI

ZLEVNĚNÉ HRY

STARŠÍ HRY VYPRODÁVANÉ ZA VÝHODNOU CENU

Porsche Challenge



Možná jediný způsob, jak dostat do vlastnictví jeden z motorů od Ferdinanda Porscheho. *Porsche Challenge* tyto snílky rozhodně nezklame.

Dobře vyvážené ovládání a množství okruhů dělá z tohoto titulu výbornou závodní hru.



Je zde dostatek tratí, které za těch pár stovek rozhodně stojí. Na druhou stranu je hra už přeci jen postarší, takže čekejte i kostrbatou grafiku. ■

VYDAVATEL
SCEE
599,- KČ

PlayStation Magazín VERDIKT V PSMUK2 9/10

DNEŠNÍ SKÓRE: Jedna z prvních závodních her. Mrkněte se, jak vypadaly před lety. A pobavte se.

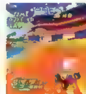
6 Z DESETI

Speed Freaks



Motokárové hry kašlou na realismus a jsou často zábavnější než realistické závody. *Speed Freaks* patří mezi ty vůbec nejlepší.

Pomineme-li úžasný multiplayer až pro čtyři hráče zároveň, pomineme-li úžasné tratě s množstvím zkratek a křižovatek a pomineme-li skvěle kýčovitou a cartoonovou grafiku, stále máme před sebou ve svém žánru téměř dokonalou hru, která vás chytne a nepustí. Ultra rychlá, ultra zábavná. ■



VYDAVATEL
SCEE
599,- KČ

PlayStation Magazín VERDIKT V PSM18 9/10

DNEŠNÍ SKÓRE: *Speed Freaks* v motokárovém žánru spolu s *Crashem* kraluje.

10 Z DESETI

40 Winks



3D plošinovky dostaly před pár měsíci dalšího mírně nadprůměrného člena. Příběh *40 Winks* se točí kolem snů, spánku a nočních můr. Tak bacha.

A nutno říci, že tu najdete vše, co by tu mělo být – skvělou a detailní grafiku, nápaditá prostředí (strašidelné barabizny, hřbitovy, vesmírné stanice atp.), intuitivní ovládání a především obstojnou hratelnost. Není to žádná záležitost na bezesné noci, ale odpočinete si výborně... ■



VYDAVATEL
GT Interactive
599,- KČ

PlayStation Magazín VERDIKT V PSM21 7/10

DNEŠNÍ SKÓRE: Příjemná záležitost pro děti i dospělé. Na Spyra tahle 3D plošinovka sice nemá, ale zato je levnější.

7 Z DESETI

Anna Kournikova's Smash Court Tennis 2



V reálu je tenis ohromně zábavným sportem, ale až dosud se jej nikomu nepodařilo úspěšně převést do videohry. Až dosud.

Anička Kurnikovová možná není nejlepší tenistka na světě, ale pravděpodobně je nejkrásnější. Tahle hra naopak zcela určitě není hrou s nejkrásnější grafikou, ale jistojistě je nejlepší tenisovou simulací. Retro 2D grafika hostí nečekanou hratelnost a hloubku. Nemluvě o báječném multiplayeru. ■



VYDAVATEL
SCEE
599,- KČ

PlayStation Magazín VERDIKT V PSM15 8/10

DNEŠNÍ SKÓRE: Na první pohled možná dětinská a zastaralá, ve skutečnosti úžasně návyková záležitost.

9 Z DESETI

TEXT Jiří Pavlovský / Farid D. Starman / Jiří Zídek

MEDIA CD/DVD/NET/COIN-OP

RECENZE

NEJLEPŠÍ NAHRAVKY MĚSÍCE PODLE *PSM*

CD MĚSÍCE

Mojave 3

Excuses for Travellers

Vzácný to úkaz ve světě současné populární hudby. Písničky Mojave 3 začínají příjemně a většinou končí úchvatně, přitom nepotřebují nic víc než klasické folkrockové nástroje, hodně klidu a jiskrný nápad. Mojave 3 jsou specialisté na pomalé skladby, ale přesto jim nechybí razance. Je jenom dobře ukrytá a musíte ji hledat „mezi řádky". Od předchozího alba se kapela vlastně nijak nevyvinula, vlastně to ani k jejímu pojetí nepatří. Písně jsou pouze malinko dokonalejší a vyváženější díky zkušenosti. *Excuses for Travellers* nemá slabé místo. Je to naprosto dotažené a pečlivě udělané album, které by si zasloužilo stát se klasikou.

VERDIKT: Krásné pomalé songy pro každou příležitost. 9/10





>>V prodeji>>

Botchit Breaks 3

dvojCD kompilace

Kompilace jsou různé. „Písně inspirované filmem" v drtivé většině mívají stěží nějaký smysl. Totéž se dá říci o čistě komerčních hitových kolekcích typu *Čágo belo*. Existují však kompilace, které se řadí mezi nejdůležitější muziku, vůbec jsou jakýmisi manifesty nějakého hnutí, novátorské značky žánrového sebepředstavení. Sem patří například vynikající serie *Rebirth of Cool* od Islandu, ale i tato méně nápadná městská elektronika od Botchit & Scarper. Chcete-li v předstihu slyšet, jak možná bude znít totální žánrový mišmaš budoucích let, Botchit Breaks je pro vás vynikající příležitost. Zde se tvoří dějiny.

Verdikt: Manifest nejžhavějšího londýnského elektra. 8/10



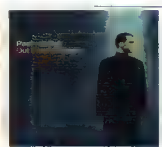
>>V prodeji>>

Kid Koala

Carpal Tunnel Syndrome

Ještě jedna divná věc od kultovního vydavatelství. Jenže u Ninja Tune nestačí být jenom divný, člověk musí být ještě navíc hodně dobrý, jen tak se dá vybudovat značka spolehlivé kvality. Po Funki Porcini, Coldcut a Amon Tobinovi je tu tedy největší šílenec mezi breakbeatovými mistry, Kid Koala. Jeho hudba leží na tenké hranici mezi avantgardním experimentem a taneční elektronikou. U něho si ani jednou nevydechnete, celou dobu vás bude drtit minimalistickým zvukem těžkého průmyslu, divných pazvuků a neustále bude lámat silně se rozvíjející rytmy do pokroucených brejků, jen aby se náhodou někdo moc neroztancoval. Síla.

Verdikt: Poslouchejte extrémně nahlas, pak... 8/10



>>V prodeji>>

Paul van Dyk

Out there and back

Věřili byste, že i taneční elektronika může znít jako nostalgické retro? Tenhle chlapek má svoje zásady. Začínal spolu s lidmi, jako jsou Garnier, van Helden, Cox nebo Angel, jako houseman a technař a jako „dvojdobý primitiv" také skončí. Co na tom, že ostatní už dávno přeběhli do tábora lámaných beatů a rafinovaného zvuku? Paul van Dyk zůstává čistý jako lilie a jeho melodický trance potěší srdce ex-party návštěvníků. *Out There And Back* zní jako z jiné doby, ale to neznamená, že by byla jako deska udělaná špatně. Naopak. Dyk je mistr řemesla a vyniká nejen v skládání jednotlivých skladeb, ale i v jejich propojení do jednoho šlapajícího celku.

Verdikt: Celá hodina kontinuálního ducání. Pěkné. 7/10



>>V prodeji>>

King Kooba

Nufoundfunk

Hezky zabalená standardní funkově taneční a lehce hiphopová záležitost. Neurazí a občas malinko nadchne. Dobře udělaný je především zvuk nahrávky, na kterém staví album svou atraktivitu, neboť žádnými úžasnými melodickými nápady ohromit prostě nemůže. Dokážu si představit, že *Nufoundfunk* bude působit nadmíru příjemně v roli hudby v pozadí, třeba když sedíte v kavárně s dobrou zvukovou aparaturou. Nemusíte se na nic příliš soustřeďovat, protože tahle převážně instrumentální věc se celkem přesně trefuje do typizovaných nálad, rytmů a pocitů. A pokud nevlastníte kavárnu? Kupte si to jedině, pokud jste blázni do elektro funku.

Verdikt: I průměr může být příjemný. 6/10

WEB

Nejnovější webové stránky a sajty

Z nějakého důvodu je v posledni době v celé Evropě a částečně i u nás populární wrestling. A to přesto že se na televizních obrazovkách na rozdíl od Ameriky objevuje spíše výjimečně (resp. vůbec). Možná za to mohou ony velmi zajímavé počítačové hry. Zajímáte-li se tedy o wrestling, určitě se vám bude líbit *wrestlingplanet.com*. Tady naleznete informace o všech hlavních organizacích a samozřejmě kompletní výsledky zápasů po celém světě. Přečtěte si aktualitky o novém filmu rádoby herce Hulka Hogana s názvem *Beyond the Mat*, nebo si přečtěte článek o unikátním roku, který zažil Kevin Nash, WCW šampion v těžké váze. Pokud budete rozumět alespoň desetině výrazů jako Jackknife Power Bomb nebo Big Poppa Pump, pak jde evidentně o stránku jako stvořenou právě pro vás.



Pokud však dáváte přednost něčemu rychlejšímu, zamiřte na *www.curlymonsters.com*, což je domov oněch chytrých programátorů, kteří příjemně překvapili s hrou *N-Gen Racing* (pokud jste to nepochopili, N-Gen znamená Next Generation). Čekejte příjemný rozhovor s tvůrci plný zajímavých a šťavnatých informacích z tvorby hry a nezapomeňte si prostudovat článek s výčtem všech letadel, tratí a velmi podrobných pravidel tohoto virtuálního sportu. Zde naleznete ty nejpovolanější informace o tom, jak si svá vznášedla vylepšit. Ale nám se každopádně nejvíce zalíbily ony otáčející se obrázky. Paráda.



DVD MĚSÍCE

BOWFINGER (Trhák pana Bowfingera)

Režie: Frank Oz
Hrají: Steve Martin, Eddie Murphy

Opravdový filmař je jako terminátor. Když se mu dostane do ruky geniální scenář o kapajících mimozemšťanech a utíkajícím černochovi, už se nedá zastavit. Neodradí ho ani nedostatek peněz, absence štábu a talentu.
Všechno se dá zařídit. Peníze se dají ukrást, na štáb stačí parta mexických imigrantů a hvězda se dá přece natáčet skrytou kamerou. Co dokáže Ed Wood jr., dokáže Boby Bowfinger taky. Komedii o druhém nejhorším režisérovi všech dob natočil známý komediomet, dabér prasat a Jediho Frank Oz za podpory agresivní komiky Stevea Martina. Tvůrci DVD se snažili, aby se divák nenudil ani po zhlédnutí filmu. Na disku najde vystřižené záběry, nepovedené záběry a zasvěcený komentář.
FILM: 4/5
ZVUK A OBRAZ: 4/5
BONUSY: 4/5

BACKDRAFT (Oheň)

Režie: Ron Howard
Hrají: Kurt Russell, William Baldwin, Scott Glenn, Robert De Niro

Táboráku plápolej, táboráku jásej, celej věžák spolykej, protože za chvíli na tebe přijde Kurt Russell a nakope ti plameny. A nebude sám. Neboť ve filmu, který udělal z Rona Howarda to, co je, se to požárníky jenom hemží. Hasí, zapalují, vyšetřují a hoří takoví borci jako Glenn, Baldwin, De Niro a Sutherland. Ovšem v hlavní roli zůstává oheň. A v Dolby Digital 5.1 praská opravdu vehementně a plameny naplňují širokoúhlou verzi až po okraje jejích širokých úhlů. Toto DVD nesmí žádnému milovníkovi filmů ani pyromanovi chybět.
FILM: 4/5
ZVUK A OBRAZ: 4/5
BONUSY: ./5

VAMPIRES (Upíři)

Režie: John Carpenter
Hrají: James Woods, Daniel Baldwin, Maximilian Schell

John Carpenter je poslední akční tvrďák. Borci v jeho režii nejsou žádné vyměklé dásně, jsou tvrdí jako ocelová zubní protéza. Když zrovna neobrací na ruby L.A. či New York, nehoní Jamie Lee Curtisovou s nožem po americkém buranově či nestřílí zkostnatěle mimozemšťany, tak mlátí pěstí upíry do špičatého úsměvu.
A o to jde. K čertu s příběhem, není podstatný. Koho zajímá nějaký český upír Valek, který si chce užít zářivých paprsků letního slunce, čímž zajistí svým kolegům krvoholikům skoro totální nezranitelnost? Koho zajímá, že příběh nemá gradaci a závěrečný masakr je jen slabým odvarem úvodní řežby? Koho zajímá, že některé triky jsou lacinější než sedmdesátiletá římská prostitutka? Koho zajímají speciální přílohy, které jsou na DVD k mání, byť mezi nimi je i (kromě obligátních filmografií, filmu o filmu a trajleru) režisérův vlastní komentář? Koho zajímá zvuk Dolby Digital 5.1 a české titulky? Koho zajímá Daniel Baldwin? Nikoho. Všechny zajímá, že je James Woods alias Jack Crow tvrďák non plus ultra.

> **"Všechny zajímá, že je James Woods alias Jack Crow tvrďák."**

FILM: 4/5
ZVUK A OBRAZ: /5
BONUSY: 5/5

ENTER THE DRAGON (Drak přichází)

Režie: Robert Clouse
Hrají: Bruce Lee, John Saxon, Bolo Young

Člověk by Němcům odpustil druhou světovou válku. Odpustil by jim i genocidu. Odpustil by jim i jódlování a Pozdravy z kožených kalhot, ale odpustit jim mrzačení filmů cenzorskými nůžkami nelze. A díky DVD regionální politice si musí jejich stříhačskou mánii užít i český trh. Jedním z přírůstků početné rodiny mrzáků je legendární kung-fu opus s nesmrtelným Brucem Leem v hlavní roli. Zapomeňte tedy na boloyoungovské lámání vazu, odzemek na protivníkově páteři a řežbu nunčakami – i když žaketka tvrdí, že snímek obsahuje tři minuty filmu navíc, ve skutečnosti jich nejméně deset chybí. A speciální bonusy? Němci nezklamou, žádné tam nejsou.
FILM: 5/5
ZVUK A OBRAZ: 4/5
BONUSY: 0/5

BROKEN ARROW (Operace zlomený šíp)

Režie: John Woo
Hrají: John Travolta, Christian Slater

Nebudeme vás urážet profláklými fakty o filmu. Nebudeme vás urážet ani vyprávěním příběhu točícího se kolem ukradených jaderných zbraní. Nebudeme vás ani urážet informacemi o hongkongském géniovi akce Johnovi Woo. Nebudeme vás prostě urážet vy nýmandi. Film jste už určitě viděl nejmíň třikrát a s Johnem Woo si tykáte plynnou mandarínštinou. Takže vás nebudeme urážet ani sdělením, že kromě filmu a trajleru na kotouči nic není. A pokud jste si tenhle film nepořídil, tak jste ještě blbější, než jsme doufal.
FILM: 5/5
ZVUK A OBRAZ: 4/5
BONUSY: ./5

AUTOMATY

Nejnovější mašiny z arkádové planety

Již minule jsme vás informovali o nové pražské herně s nejnovějšími a nejmodernějšími automaty. Naleznete ji v Jungmannově ulici, a přestože je drtivá většina automatů od Segy, jedna záležitost bude převedena i na PlayStation2. Řeč je pochopitelně o Silent Scope od Konami. A ve zmíněné herně už je k dispozici druhý díl.

Mezi nejoblíbenější zbraně 3D akčních her patří odstřelovačky. Všechny nás láká čistá práce - likvidovat hezky tiše, nepozorovaně a bezbolestně. Konami tyto touhy vycítila a už podruhé přichází s perfektním akčním trumfem. Na monitoru vidíte klasické prostředí jakoby viděné z vlastních očí. Tady puškou přibližně zaměříte na postavu nepřítele a s pomocí teleskopu pak dílo dokonáte. *Silent Scope 2* nabízí výtečný příběh odehrávající se mj. v Londýně (finále je na Big Benu) či ve Švédsku, ale vyhrát si můžete i s dalšími módy včetně soubojů v arénách a co víc, díky dvěma propojeným automatům můžete tohle všechno zkusit ve dvou. *Silent Scope 2* je jednoznačně nejlepším automatem posledních let, a pokud se nenecháte odradit jeho zdánlivou obtížností (po krátkém tréninku jsem hrál na jeden kredit přes 10 minut), budete královsky odměněni.
I když bude hra na PlayStation2 ochuzena o model odstřelovačky, jsme přesvědčeni, že bude úžasně zábavná. Konami se v tomto případě opravdu trefilo do černého.

PSM VERSUS...

EXTRÉMNÍ SPORTY

ČTYŘI KOLA JSOU DOBRÁ VĚC, DVĚ SNAD ŠPATNÁ? KRÁLOVÉ VZDUCHU MAT HOFFMAN A TONY HAWK S NÁMI HOVOŘILI O KOUZLECH A PLAYSTATION.

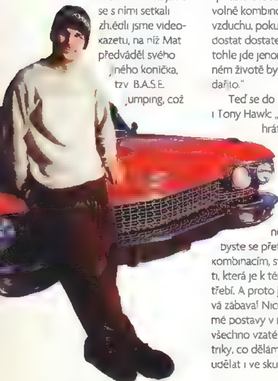
Text: Dan Mayers

„Tohle vystřihněte, za to by mě mohli taky zavřít..." Mat Hoffman, gymnasta na BMX a několikanásobný světový šampion na dvou kolech se děsí představy, že by si s ním měly hrát miliony malých dětí. Ale ne, Mate, klídek, tohle jsme nemysleli, chceme si povídat o Tvojí BMX hře...

PSM dostalo příležitost sejít se v Los Angeles se dvěma hrdiny extrémních sportů, výše zmíněným Matem Hoffmanem a skateboardovým mágem Tony Hawkem. Je nad slunce jasné, že k trikům, které předvádějí tito dva pánové, je zapotřebí obrovská dávka talentu, o stejně velké dávce šílenství ani nemluvě. Hoffmanovi je přezdíváno Kondor, mimo jiné pro jeho schopnosti vyletět z U-rampy téměř k nebesům. Než jsme se s nimi setkali, zhlédli jsme videokazetu, na níž Mat předváděl svého jiného koníčka, tzv. B.A.S.E. jumping, což je seskok z vysokého útesu na malém padáku. Jenže Hoffman nemá při seskoku jenom zmíněný padák, nýbrž i své BMX. Šílenství? Bezpochyby, ovšem to k jeho sportu jaksi patří. „Ježdění na kole, to je vlastně celej můj život," prozrazuje nám osminásobný světový šampion. „Stál jsem u počátků tohoto sportu, pomáhal jsem mu růst, objevoval nové triky. Je to prostě životní vášeň. Všemu, čemu propůjčím své jméno a co má něco společného s jízdou na kole, musí být 100% kvalita, na tom si potrpím."

My měli za to, že kouzla popírající gravitaci nějak ovládá Tony Hawk, ovšem to, co na svém kole dokáže Hoffman, to jde už úplně mimo naše chápání.

„Můj nejoblíbenější trik se jmenuje Rocket Queen," vychrlí ze sebe Hoffman, „a ten se taky objeví ve hře. Jinak je zde taky spousta otoček, které můžete volně kombinovat, dokonce i ve vzduchu, pokud se vám podaří dostat dostatečně vysoko - ale tohle jde jenom ve hře, v reálném životě by se vám to nepodařilo."



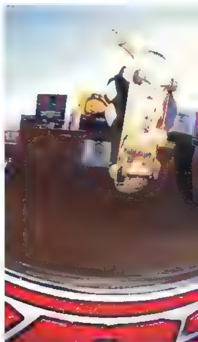
Teď se do rozhovoru vkládá i Tony Hawk: „Mimochodem, hrát hru je taky bezpečnější, než to dělat ve skutečnosti. V těchhle hrách je vůbec tolik věcí, které byste v životě neudělali, ani kdybyste se přetrhli, a to kvůli kombinacím, stejně jako rychlosti, která je k těmto trikům zapotřebí. A proto je to vlastně taková zábava! Nicméně co se týče mé postavy v mojí hře, tady je všechno vzaté z reálu - všechny triky, co dělám ve hře, dokážu udělat i ve skutečnosti."

Tohle je Mat: skoro čtyři metry ve vzduchu, nohy mimo pedály. Stačí špatně přistát a nechtěli bychom slyšet, jak bude výt."

„Dělám to už 18 let a pořád tu jsou věci, který jsem nezkusil."

Tohle je Tony: helma, chrániče na kolena a lokty jsou pro extrémnější triky nutností. Přistát na nechráněné koleno, asi by se už nikdy nepostavil.









„Co se týče mé postavy v mojí hře, tady je všechno vzaté z reálu."

No, my osobně si tedy nedovedeme představit, že bychom disponovali takovou atletickou zdatností, abychom mohli ve vzduchu vystřihnout Christ Air nebo dokonce 540 Varial. Ale tohle jsou profíci, potkávající se pravidelně na profesionálním okruhu. I když ne úplně doslova.

„Jezdím už 18 let," prozrazuje Mat, „a Tonyho, který se vlastně pohybuje v těch samých kruzích, znám asi 12 let. Takže se vlastně známe dlouho."

Nyní se tedy oba dočkali vlastní hry a jejich sláva přesáhla relativně uzavřený svět jejich sportovních disciplín.

„Myslím, že po úspěchu Tonyho hry se najednou všichni chtěli dát na skateboard, a právě v tu chvíli jsem pochopil, že je příležitost udělat něco i pro BMX. Jenom jsem čekal na správnou příležitost..."

Oba dva poskytli svým hrám legitimitu, kterou by jinak sotva hledali: vždyť vývojářům prozradili snad všechno o svých tricích a zákonitostech sportu.

„Co se nás týče, my jsme jenom konzultanti," vysvětluje Mat. „Krok po kroku hru hraju a přicházím s nejrůznějšími návrhy," potvrzuje Tony. „Musím přiznat, že mě trochu zklamalo, že tam není moje spirála..."

Hawk si na vlastní kůž vyzkoušel, jak dobrý můžete být v počítačové hře. Stačí se podívat na výsledky zhusta citované v dopisech našich čtenářů či na webové stránce Activision. To, co začalo jako takový přátelíček se skóre kolem 30.000 bodů za trik, najednou explodovalo a lidi začali posílat screenshoty se skóre dosahující desítek milionů bodů. A při takto vysokém skóre už musíte mít zatraceně dobrý smysl pro načasování, skoro stejně dobrý jako ve skutečnosti. A jak by si ve hře vedli kluci?

„Lidé, s kterými se dávám do řeči, jsou vždycky hrozně příjemní. Ale vždycky se mnou chtějí ve hře soutěžit. Mám za to, že je to takové prokletí."

Chudák kluk, ale jak si vede?

„Neprohrávám často, protože si souboje pečlivě vybírám," říká Tony se šibalským úsměvem. „Okamžitě poznám, když je někdo tak dobrý, že to nemá cenu, a tak jenom prohodím: 'Hele sorry, já už musím...'"

Možná by nebylo tak úplně korektní připisovat rostoucí počet skaterů na ulicích výhradně vlivu Tonyho hry, nicméně je nepochybné, že přinejmenším někteří se úspěšným titulem inspirovat nechali.

„Jasně, ti kluci najednou vidí další možnou volbu, co dělat," říká Mat. „Je to tak trochu odvaz, lidi si to kupujou, protože to je odvázaná hra, a najednou vidí, že jsou i jiné sporty než ty tradiční zaběhnuté."

„Já tomu zpočátku moc nevěřil," namítá Tony. „Ale pak mi to lidi, co si hru koupili, jenom potvrdili. Prostě to hráli, pak šli a začali znovu jezdit na skatu."

„Kola mají tu výhodu, že každý nějaké má," skáče mu do řeči Mat. „Jakmile si zahrají hru, budou si to možná chtít na kole zkusit znovu. Ale nevadí mi, když se dají na skateboard, to je přece taky odvaz..."

Ale není pochyb o tom, že Mat má stejně mnohem raději sport na dvou kolech. „Myslím, že kolo je ten nejúžasnější sport," potvrzuje na rovinu. „Dělám to už 18 let a pořád tu jsou věci, který jsem nezkusil."



I Tony ví ještě o pár věcech, které by chtěl vyzkoušet, než své prkénko pověsí na hřebík. „Ještě bych si chtěl vyzkoušet věc zvanou front side 720," usmívá se. To zní děsivě, co to je? „To vlastně jedete proti rampě pozadu, dvakrát se otočíte a sjedete popředu, ale otáčíte se opačným směrem, než to obvykle děláme."

A co vy? Zachtělo se vám to vyzkoušet?

„Bude to chtít hodně soustředění, ale zvládnout se to určitě dá, tak za den," říká s kamennou tváří. „Buď se vám to povede, nebo skončíte v nemocnici."

Naše setkání uzavřel Mat: „A to je právě na tom sportu to hezké. Až si rozbijete hubu sebevíc, vlastně to ani nebolí."

Šílenci, oba dva...

Nějaké dotazy?

NAŠE HOTLINE JE V OSTRÉM PROVOZU A TATO RUBRIKA TAK ZTRÁCÍ SVŮJ SMYSL. PŘÍŠTÍ MĚSÍC SE DOČKÁTE NOVÉ PODOBY. LOUČÍME SE TŘEMI NEJČASTĚJŠÍMI DOTAZY, KTERÝMI JSTE NÁS ČASTOVALI V POSLEDNÍCH TÝDNECH. TĚŠÍME SE NA SHLEDANOU NA 02/369935.

SILENT HILL - PIANO

Ve škole se dostáváme k nejkomplikovanějšímu problému celé hry, k pianu. Pro správné zahrání melodie je nutné přeložit a pochopit text napsaný na tabuli:



Píseň ptáků bez hlasu

První vzlétl pelikán, lačný po odměně. Mával bílými křídly.

Potom přišel tichý holub. Letěl až za pelikána, dokud mu síly stačily.

Přiletěl havran, který letěl dál než holub. Letěl jak nejdál to šlo.

Přiletěla labuť. Ta si našla místo vedle jiného ptáka.

Nakonec šla vrána. Kousek ulétla, pak se zastavila, zívla a usnula.

Co tím chtěl básník říci? První klávesa bude bílá, ale zatím nevíme která. Druhá klávesa bude rovněž bílá a bude dál než první. Třetí klávesa bude černá a bude poslední na klávesnici. Čtvrtá klávesa bude bílá a zároveň bude vedle jiné klávesy ptáka. A poslední černá klávesa bude ta, která je nejblíže kraji (zleva). Pokud jste již pochopili smysl říkanky, nebude vám jistě činit potíže podle obrázku určit, jakou klávesu zmáčknout.

TIPY

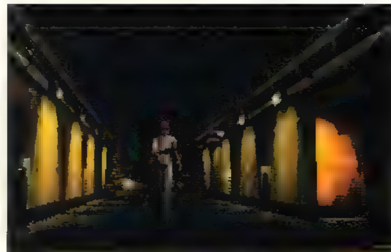
COLIN MCRAE RALLY 2.0

Pár základních tipů na tuto pecku - příští měsíc čekejte kompletní návod.

1. Zůstaňte na vozovce - především na pozdějších tratích přibývá překážek a stromů, takže to, co zprvu vypadá jak zkratka, znamená spíše výrazné zpoždění.
2. Poslouchejte svého spolujezdce. Tratě jsou příliš dlouhé na to, abyste se je naučili nazpaměť, a tak jsou instrukce Nickyho Grista naprosto klíčové - Nicky vás varuje před každou zatáčkou a v zásadě lze říci, že jakoukoli v zatáčku s bílou, zelenou nebo žlutou varovnou šipkou lze projet bez použití brzdy. Uvidíte-li ovšem oranžovou nebo červenou šipku, připravte se na víc než jen poklepnutí na brzdu.
3. Ve hře je celkem 17 různých vozů (s různými verzemi 21), zpočátku máte k dispozici pouhých šest. Nemusíte mít tedy strach ze stereotypu, *Gran Turismo* to sice není, ale vyhrajete si. Hra obsahuje i spoustu dalších bonusů - stačí vyhrávat v šampionátu na obtížnost Intermediate nebo Expert.

DINO CRISIS - DANGER

Dino Crisis je obecně nejproblémovější hra - věříme, že všechny vaše dotazy zodpoví náš návod, faktem však je, že si poměrně často zapomínáte přečíst manuál přiložený u hry, především pak popis ovládání. Ve hře vám pak dělá potíže pterodaktyl, který vás po východu z místnosti s barevnými trubkami hodí do ventilátoru. V několika místech celé hry se dostanete do situace, kde vám jde o život, jako například zde. Začne blikat nápis DANGER a vy musíte pro záchranu rychle mačkat tlačítka a šipky. To samé pak na několika dalších místech hry.



SYPHON FILTER 2 - GRANÁTY

Zde nejčastěji žádáte o pomoc ve 3. misi, kde vám ve druhém tunelu zajali Chance, a když se pokusíte postupovat dál dopředu, našije to do vás transportér. Z nějakého důvodu jsme neodhadli náročnost tohoto problému a neuvedli jej v návodu z minulého čísla - v každém případě je tu třeba využít brýlí pro noční vidění. Proto se opatrně proplížte ke korbě náklaďáku, vezměte granáty a na začátku tunelu vyhoďte do povětří generátor. Teď už nic nebrání tomu, abyste pozabíjeli nepřátele a vydali se do další úrovně.



PSM NÁVOD

Dino Crisis

OSTROV PLNÝ IBIŠKU. ŘEKLI BYSTE, ŽE TO JE TEN PRAVÝ OSTROV JAKO STVOŘENÝ PRO BÁJEČNÉ, NIKDY NEKONČÍCÍ PRÁZDNINY? JENŽE MÍSTO TOHO JE TO OSTROV, KDE SE ZABÍJÍ – A VY JSTE CÍL.

A zřejmě [illegible] žádný, soudě podle vašich neustálých [illegible] nických [illegible] dotazů. A tak když jsme tento měsíc neměli nic lepšího na práci, rozhodli jsme se připravit návod. I kdyby hra totiž v nejbližších měsících nevyšla v Platinum edici (v což my doufáme, protože hra to je rozhodně kvalitní), jsme přesvědčeni, že i přesto [illegible] zakysí fanoušky najde.

VENKU

Nejdříve si jděte prohlédnout Material Storage. Zde objevíte klíč ke generátoru (Back-up Generator) a také resuscitační výbavu (Resuscitat on Kit). Až se vrátíte ven, jděte k bráně, kterou jste přišli. Dejte se brankou vpravo a jděte až ke Gailovi. Mrtvole vezměte lékárničku (Medi Pack). Pak vejděte do místnosti s generátorem (Back-up Generator Room F1). Baterie musíte seřadit tak, aby to barevně odpovídalo pákám na stěně (pravé tlačítko, střední, pravé). Pak zatáhněte za páky a generátor se rozběhne. Utíkejte do znovu zapojené hlavní budovy komplexu.

JAK NAJÍT RICKA

Jděte po chodbě až k laserové bráně. Za pomoci provazu na svém opasku vyšplhejte do ventilace nad vámi a jděte až k prvnímu východu. Spusťte se na zem a jděte po chodbě až do Control Room. Jděte z místnosti ven, seberte munici pro pistoli a prohlédněte si schránku s léky a náboji (Green Emergency Box), viz rámeček Chytré krabičky.

PRŮZKUM PŘÍZEMÍ

Jděte chodbou až do místnosti pro management (Management Office). V této místnosti najdete brokovnici (Shotgun), DDK (Digital Disc Key) Input disk H a zástrčku (Plug) pro otevření schránek. Stiskněte vypínač u dveří, tím se aktivuje počítačový terminál a trezor. Ve vedlejší místnosti (Custody Room) najdete další mrtvolu, která u sebe bude mít klíč (Panel Key). Ten je zajímavý nápisem 'LEO'. Dále je tu ve zdi zabudovaný trezor (Security Locker). Jděte zpět do kanceláře a vyjděte dveřmi, kterými jste přišli.

Vylezte do Pipeway Checking Passage A1, vylezte druhou dírou a zjistíte, že za laserovou bránou číhá raptor. Sejměte ho, projděte bránou a jděte ke dveřím na východní zdi. Otevřete je a vstupte do šatny (Locker Room). Zde najdete DDK Code disk H, uspávací šipku (Tranquilizer Dart) a v deníku jednoho strážce kód k trezoru (0426) v místnosti pro management. Jděte tam a otevřete trezor, v němž najdete klíč k hlavnímu vchodu (Main Entrance Key) a resuscitační výbavu. Vyjděte severními dveřmi, zde se vyhněte dalšímu raptorovi a jděte k hlavnímu vchodu (Main Entrance). Prohlédněte přízemní sekci, najděte An. Aid (zvyšuje efekt některých předmětů) a pak jděte ven. Oběhněte květináče a najděte munici do brokovnice (Shotgun Bullets), disk DDK N a u mrtvoly další An. Aid.

PRŮZKUM DRUHÉHO PATRA

Vraťte se do budovy a jděte nahoru po schodech na balkon. Zde seberte lékárničku, odsuňte obrovský kvádr a pod ním najdete lahvičku An. Aid. Následující místností Hall 2F proběhněte do protějších dveří. Otevřete dveře poblíž a v místnosti The Communication Antenna Room najdete kód k sejfu v baru (8159). Pak jděte zpět do místnosti Hall F2, projděte dveřmi na jižní straně a dostanete se do salonku. Odstraňte raptora, vezměte resuscitační výbavu a do sejfu zadejte kód. Jděte pryč ze salonku, vezměte si náboje do brokovky a u protějších dveří se zařízením DDK H vložte vstupní disk a zadejte heslo (viz Jak rozluštit DDK). V místnosti dostanete druhý klíč k panelu, na němž bude napsáno 'SOL'. Jděte ke skříňce s metály a vložte oba klíče k panelu, které máte u sebe. Pak zadejte jména karet (705037) a vezměte si Key Card L. Jakmile to uděláte, přiřítí se jeden T-Rex a pokusí se vás sežrat. Počkejte, až otevře tlamu a pošlete mu do ní pár olověných bonbonků. To několikrát opakujte, a až bude nažraný, nechá vás být a půjde pryč. Nezapomeňte si vzít náboje do brokovnice a Input DDK N. Jděte zpět k hlavnímu vchodu a sestupte až ke dveřím DDK N.

SETKÁNÍ S GAILEM

Vložte kód pro DDK N a v hale s výtahy (Elevator Hall) narazíte na červenou schránku s náboji a léky (Red Security Box), vedle které je zástrčka. Rovněž zde naleznete schéma podlaží F1 a F2, mrtvého vědce a druhý kvádr, pod kterým je lékárnička. Odejděte druhými dveřmi. Vejdete do chodby k přednáškové místnosti, kde z podlahy seberete Hemostat (zastavuje krvácení). Vypněte laserovou bránu a pokračujte chodbou dál. Projděte na konec chodby až do přednáškové místnosti (Lecture Room). Zde jen seberte klíč ke generátoru (Back up Generator B1).

POTŘEBUJEME VĚTŠÍ VÝKON

Vyjděte z přednáškové místnosti a před laserovou bránou jděte malými dveřmi napravo. Na nástěnce si přečtěte číslo na Paula Barkera (1123). Zkuste mu zavolat, ale on to nevezme, protože leží v místnosti s výtahem. Odejděte druhými dveřmi a ocitnete se znovu v koridoru, který vede k zadnímu traktu komplexu. Jdě-

ZÁKLADNÍ RADY, TIPY & CHEATY

JEŠTĚ NĚCO...

Pokud jste již [illegible] kóncení, můžete se těšit na [illegible] s [illegible] municí. Po [illegible] úspěšném dohrání hry se vám zpřístupní všechny tajné doplňky. [illegible] nete-li hru dohrát, než časomíra [illegible] hodin, dostanete další [illegible] [illegible] hry. [illegible]

JAK ROZLUŠTIT DDK

Jakmile získáte oba DDK disky, [illegible] zařízení, které odpovídá kódovým a vstupním sekcím (třeba DDK dveře [illegible]. [illegible] [illegible] jsou [illegible] i v sekci Code nad tím. Tak [illegible] heslo, které je třeba zadat, a teprve pak se dveře otevřou. [illegible] všechny kódy v plném znění:

DDK H = HEAD, DDK N = NEWCOM[illegible], DDK L = LABORATORY, DDK E = ENE[illegible], DDK W = WATERWAY, DDK B = [illegible], DDK D = [illegible]

CHYTRÉ KRABIČKY

Schránky (Emergency [illegible]) [illegible] zástrčkami (Plug) a fungují jako [illegible] v Resident Evil. [illegible] dostanete, tím více zástrček [illegible] a tím víc jich také budete [illegible]. A tak je to na vás. [illegible] použít už první zástrčku, [illegible] ji šetřit, kombinovat s jinými a otevřít [illegible] krabici.

JAK NAMÍCHAT MEDICÍNU

Některé chemikálie, na které v [illegible] narazíte, nejsou jen od toho, aby vám pomohly zdravotně. Když zkombinujete uspávací šipku s inten[illegible] [illegible], dostanete [illegible]. Při další kombinaci s [illegible] získáte více munice. [illegible] [illegible] [illegible].

JAK TO RYCHLE SPRAVIT

Ve hře jsou v lékárničce celkem [illegible] typy léků, které obecně vaše zdraví [illegible]. Jejich účinnost lze ještě zvýšit [illegible] nebo intenzifikáto[illegible] [illegible] krvácení.







te ven a dejte se doprava. Tam klíčem Back-up Generator Key B1 otevřete bránu z pletiva. Uvnitř je resuscitační výbava a žebřík, který vede ke generátoru, jenž je úplně stejný jako ten, který jste viděli už prve. Z nabíječky baterií na zdi si vezměte červenou baterii (Start Up Battery) a společně s ostatními bateriemi ji umístěte vedle pák (pravé tlačítko, střední, levé, střední, pravé, střední). Než a e odejdete, odsuňte na stranu regál, seberte, co leží pod ním, a vylezte po žebříku nahoru. Teď už jen zbývá vrátit se do kontrolní místnosti.

ZÁCHRANA TOMA

Pokud jste se vydali s Rickem, čtěte dál. Jděte brankou za Rickem. Seberte vylepšené náboje do brokovnice (Slag Bullets) a zmizte v dřevěných dveřích. Až se zvednete ze země, seberte rychle lékárničku a běžte do výtahové kontrolní místnosti (Elevator Control Room). Tom vám předá DDK L Input disk. Seberte DDK L Code disk, který je rovněž v této místnosti, a automatickými dveřmi projděte do malé chodbičky. Zde si seberte další mapu a jděte protilehlými dveřmi do další chodby a tou až do Elevator Power Room. Sestupte po žebříku a seberte jeřábnickou kartu B1 Crane. Za regálem seberte An Aid a pak jděte k terminálům. Až budete stát přímo proti nim, očíslujte si je po směru hodinových ručiček od jedné do šesti, abyste skončili u pravé dolní, tedy takto:

3	4
2	5
1	6

Jakmile to budete mít hotovo, stiskněte barevná tlačítka, a to v tomto pořadí: na konzole čtyři červená, na konzole jedno červené, na konzole pět zelených, na konzole dvě zelené, na konzole šest modrých a na konzole tři modré. Vylezte po žebříku a jděte zpět za Tomem a Rickem. Ale pozor! Jakmile vykročíte ven, chytne vás pteradon a pokusí se vás hodit do ventilace. Rychle se osvoboďte (mačkejte tlačítka jak zběsilí) a místo vás do vrtule vlítne sám.

Výtahem sjeďte do místnosti Carrying Out Room B1. Až tam dorazíte, vylezte po žebříku. Jakmile budete nahoře, odsuňte skříň s regály, seberte Hemostat a běžte k ovládacímu pultu (Crane Control). Do něj vložte kartu B1 a pomocí jeřábu vyčistěte cestu pro své kamarády. Za kontejnery naleznete uspávací šipku (An. Dart M) a mrtvolu. Z této oblasti vyjděte menšími dveřmi a vejdete do Hallway for Carrying Materials. Deaktivujte laserovou bránu a jděte dál po chodbě. Pokračujte po chodbě, dokud nenarazíte na dveře vedoucí do Hall B1. Projděte jimi a jděte kolem zamčené mříže a dostanete se do Medical Room Hallway, tady zatočte hned do prvních dveří. Uvnitř najdete identifikační kartu a zástrčku v krabici u dveří. V druhé části této kanceláře je krabička s lékařským vybavením (Emergency Box), ke které zatím nemáte klíček. Dále jsou tu dvě lékárničky. Pak jděte po schodech nahoru do Control Room.

VE STOPÁCH GAILOVÝCH

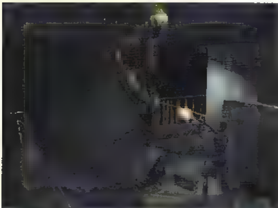
Pokud jste se rozhodli jít ve stopách Gailových, zažijete většinu z výše popsaného, ovšem v obráceném sledu. Jít ve stopách Gailových má tu výhodu, že ušetříte spoustu času. Takže pokud zrovna nemáte moc trpělivosti, jděte za Gailem.

HLEDÁ SE PAUL BAKER

Z Control Room jděte do místnosti s výtahy. Pak pokračujte směrem k přednáškové místnosti a vylezte do ventilace vedle automatů. Celou ji projděte a dostanete se na toalety, pak z místnosti vyjděte a dveřmi po pravé ruce se dejte do Strategy Room. Zde najdete DDK Code disk E, zařízení na snímání otisků prstů (Fingerprint Collecting Device), další schránku s léky a zástrčku. Pak se vydejte k místnosti s výtahy. Až se tam dostanete, sejměte otisky prstů mrtvole a jděte do kanceláře (Office). Zde si přečtěte a poznamenejte identifikační kód Paula Bakera (58104). Nyní vložte jak přístupový kód, tak otisky do mašiny umožňující přepisování identifikačních kódů a získáte přístup k výtahům ve výtahové hale. Jděte tedy tam a sjeďte výtahem do laboratoře (Laboratory).

SESTUP DOLŮ

V jednom z rohů místnosti seberte Hemostat a pak projděte dveřmi DDK L do hlavní předsíně B1. Vejděte do dvojitých dveří přímo před vámi. Ocitnete se v knihovně (Library). Na východní straně vyjděte dveřmi, které vedou do Research Area Hall. Jděte po chodbě a za rohem vejděte do Research Meeting Room. Zde je počítač, jež vám poskytne kód pro zamykání (7248) a rovněž tu visí nástěnka, na níž jsou popsány reakce různých typů plynu. Pokračujte v cestě chodbou, až dorazíte do Computer Room. Z krabice s nářadím vezměte šroubovák (Screwdriver), pak přejděte k jedinému funkčnímu kontrolnímu panelu a vložte zamykací kód. Z rohu si vezměte An Aid a vraťte se do Research Meeting Room a nyní už odemčenými dveřmi jděte do místnosti Gas Experiment Room. Na panelu přímo před vámi





jsou tři tlačítka, která stiskněte v tomto pořadí: červené, zelené, červené a modré. Vejděte do komory, jděte k výzkumníkovi, od něhož získáte B1 Key Chip, který má na sobě číslo 3695. Tělo prohledejte a najdete malý klíček, díky němuž se dostanete do krabice s léky v ošetřovně. Teď se vraťte do knihovny, přičemž Chip Key použijte na terminál v rohu. Na klávesnici naťukejte kód 3695 a budete odměněni dalším puzzle. Zde musíte docílit toho, aby se výsledek shodoval se vzorem v rohu. Poté se vám otevře box, ze kterého získáte kartu Key Card R. Dále seberte Handgun Sights a vraťte se do Computer Room. Tady použijte jednu ze získaných karet, a jakmile se odstraní počítačový panel, můžete vložit disk DDK E a odemknout dveře. Za těmito dveřmi se skrývá Kirkova tajná laboratoř nazvaná Experiment Simulation Room, kde můžete najít za odsunutými regály Shotgun Stocks.

V PASTI

Rozhodnete se tuto část opustit, ale bezpečnostní systém uzamkne všechny dveře. Jděte k panelu na protilehlé zdi a pomocí šroubováku panel odmontujte. Za ním se skrývá pěkně složitá hádanka, kterou je třeba vyřešit, jinak dveře neodemknete: 1) otočte třetím kusem jednou ve směru hodinových ručiček, poté jej vyberte; 2) vyberte první kus puzzle, aniž byste jím jakkoli otáčeli; 3) otočte druhým kusem jednou ve směru hodinových ručiček a pak jej vyberte.

ZA GAILEM

Pokud se rozhodnete jít komplexem nazpět, sejmete několik raptorů, až posléze dorazíte do Carrying Out Room, kde bylo umístěno puzzle s výtahem. Je to možná alternativa, ovšem neztrácejte rozum a rovněž po cestě sbírejte Shotgun Stocks.

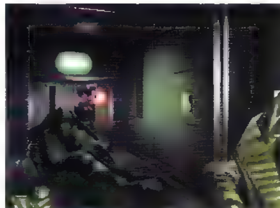
ZA RICKEM

Gail odejde, jděte do tajné laboratoře a sedněte si ke stolu vedle únikové šachty. Chcete-li přijít na heslo, musíte si zapamatovat tři písmenné kódy (tady se vám hodí papír a tužka). Jakmile je vložíte ve správné podobě, šachta se otevře a vy budete moci projít do místnosti Carrying Out Room, kde se setkáte s Gailem.

PROBLÉMY S ANTÉNOU

Doktor Kirk vám dá kartu Comm ID Card a vy se vydáte nahoru nastavit anténu. Jděte zpět do kontrolního centra (Control Centre), pomocí karty vstupte do výtahu a vyjeďte do komunikační místnosti (Communication Room). Zde najdete krabici nábojů do brokovnice a schránku s municí a léky. Vedle východu z místnosti si z krabice na zdi vezměte klíč k anténě (Antenna Key). Teď už jen stačí doběhnout k anténě a klíčem ji aktivovat. Po východu z místnosti s anténou utíkejte rychle přes chodbu ke komunikační místnosti (Communication Room), a až doběhnete k zamčeným dveřím, otočte se a vypalte několik ran do chřtánu T Rexe.





ODŘÍZNUTI

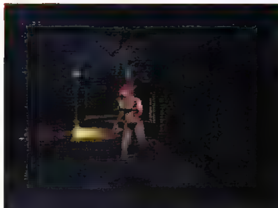
Jeďte výtahem dolů, přes kontrolní místnost jděte k hlavnímu vchodu. Vyjděte před budovu a kolem zahrádky jděte ke dveřím vedoucím k Heliportu. Poté, co je projdete, jděte stále dál po chodbě. Až zahnete za poslední roh, dejte se malými přístupovými dveřmi po pravé straně. Jakmile budete uvnitř hangáru, jděte k žebříku a pak na balkon. Na vzdáleném konci vezměte granátomet, munici a pak se vraťte dolů. Jděte jižním směrem, jak daleko to jenom jde, a posléze narazíte na puzzle s bednami. Po překonání beden se dostaňte do spodní části hangáru. Běžte za roh a seberte náboje do granátometu a odejděte dvojitými dveřmi. Až skončí FMV sekvence, použijte zničený vrtulník jako bariéru mezi sebou a T-rexem, dokud se Rickovi nepodaří otevřít dveře ve východním rohu. Věci, které najdete v této oblasti, jsou všechno Hemostaty.

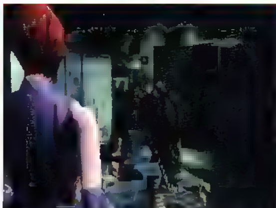
HLOUBĚJI POD ZEM

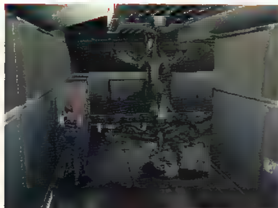
Jděte za Rickem a sjeďte po Liaison Elevator 2. Výtah se však rozbije a vy jste nuceni jít do Underground

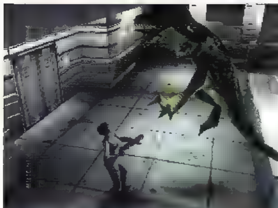












Passageway. Jděte chodbou jižním směrem a pak se dejte tunelem na východní straně. Tady jsou dveře, které vedou do místnosti s materiálem (Materials Room). Běžte do místnosti a mrtvole vezměte C.O. Passcard. Odejděte z místnosti a jděte chodbou na jih do výtahu (Large Size Elevator). Teď se nacházíte v Carrying Out Area B3. Vejděte do místnosti s generátorem a pod regály najdete An. Aid. Z panelu vyndejte baterii (Start-Up Batery W). Až ji budete mít, doneste ji Rickovi, který záhy obnoví přísun proudu do této části komplexu. Jakmile se mu to podaří, jděte za ním kolem hromady paliva, seberte granáty a pak jděte malými dveřmi na západní straně do Control Room B3. Na konzole ve středu místnosti jsou anestetika a rovněž karta od jeřábu (B3 Crane Card 2). Naproti hlavnímu stolu jsou schránky s náboji a s léky (červená a žlutá), a když odsunete regály, najdete další zástrčku. Těsně vedle Ricka najdete další kartu od jeřábu (B3 Crane Card 1). Vyjděte dveřmi nalevo. Tato místnost funguje jako další Save point, takže si zde hru uložte.

PROBLÉMY S THERIZINY

Jděte kolem obrněného vozidla, seberte resuscitační výbavu vedle počítače a jděte směrem k okenicím na vzdáleném konci místnosti. Až se budete blížit k mrtvému výzkumníkovi, najednou na vás spadne kontejner. Přejděte do druhé místnosti. V Transport Passageway seberte klíč CO Area Key a kartu od jeřábu (B3 Crane Card 3). Vraťte se do skladiště zbraní a vylezte po žebříku do jeřábní kabiny. Vložte karty a odsuňte si kontejnery pod sebou, abyste získali cestu k mrtvému vědci. Jakmile si proklestíte cestu, prohledejte mrtvolu a vezměte si DDK Input disk W. Pak jděte do kontrolní místnosti (Control Room) B3.

JAKO ŠTVANÁ ZVĚŘ

Jděte zpátky do Carrying Room B3 a zde se dejte k dvojitým dveřím na vzdálenější straně oblasti. Ty otevřete pomocí klíče CO Area Key a pokračujte na druhou stranu, kde vejděte do haly (Rest Station). Stáhněte si mapu pro úroveň B3 a pak prozkoumejte mrtvého výzkumníka, u něhož najdete další zástrčku. Jeden východ je kódovaný DDK W, zatímco dvojité dveře naproti vedou na centrální schodiště (Central Stairway). V chodbě se dostaňte na schodiště, vyjděte po schodech na úroveň B2, kde najdete chodbu vedoucí do Experimental Area. Seberte anestetika a jděte směrem ke dveřím na druhé straně. Jakmile se dostanete do místnosti ostrahy (Security Pass Room), vejděte do kanceláře nalevo a za pomoci jednoho z počítačů vypněte alarm. Vezměte DDK Input disk S, který leží opodál, a za stolem prohledejte mrtvou výzkumnici, vezměte B2 Key Chip 1 a odejděte. Jakmile budete zpět v chodbě, stoupněte si na spad ou mřížku a vyšplhejte do ventilace (Piping Check Passageway B2). Jděte pořád dál, až se dostanete do předsíně pokusné laboratoře (Experimental Room Hall). Nevšímejte si laserové brány na západ od vás a dejte se chodbou směrem na jih, kde najdete uspávací šipku (An Dart), projděte kolem zamčených dveří na jižní straně, až se konečně dostanete do Researcher Rest Room, vedle které se nacházejí dvě schránky s léky a náboji (Emergency Boxes). Mezi rozházenými regály se skrývá další zástrčka. Opodál rovněž najdete krabici nábojů do brokovnice. Jakmile máte v této sekci všechno posbíráno, jděte zpět do chodby a pak se dejte směrem na sever. Před Stabilizer Design Room si vezměte Key Card Level C a vstupte do přilehlých dveří. Dostanete se do Stabilizer Design Room, zde si vezměte DDK Code disk

W a ventilační šachtou (Piping Check Passageway B2) se vraťte do Rest Area.

IMIGRAČNÍ KONTROLA

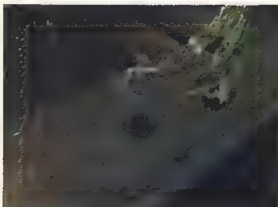
Až půjdete dolů po schodech vedoucích k centrálnímu schodišti, budete kontaktováni Rickem, který vám sdělí, že se mu podařilo odstranit systém ovládající laserové brány v dané oblasti. Proto se vraťte do odpočinkové oblasti, otevřete dveře DDK W. Jakmile budete uvnitř kanceláře vstupně výstupní kontroly (Disembarkation and Immigration Office), vezměte mrtvému výzkumníkovi zástrčku. Poté, co získáte B2 Key Chip 2, vás Rick posílá na misi, abyste získali i klíč Port Card Key. Vyjděte z místnosti a hru si uložte.

CITLIVÉ ZOUBKY

Rychle utíkejte do Carrying Out Room B3 a po střetu s T-Rexem vyjměte vybitou baterii ze zařízení. Pak jděte do místnosti se záložním generátorem, zapojte biou baterii a nastavením baterií (tlačítka A, C a pak D) mašinu uveďte do chodu. Jakmile generátor znovu běží, jděte zpět do Carrying Out Room a vstupte do velkého výtahu. Tady najdete mezi mrtvolami Port Card Key, DDK Input disk D a zástrčku.

Jděte zpět do Disembarkation and Immigration Office, vezměte DDK Code disk S a běžte zpět do Rest Area a z ní do Security Pass Room. Jakmile se tam dostanete, vstupte do hlavní kanceláře a vložte oba Key Chips do zařízení na zdi. Dostanete puzzle, který musíte opět vyřešit tak, že uspořádáte jednotlivé sekce, aby se výsledek shodoval se vzorem. Až se vám to podaří, čipy se přepíší. Jděte pryč z hlavní místnosti, dejte se směrem ke dveřím DDK S a otevřete je. Jděte dál po chodbě a vstupte do Parts Storage Area. Jděte přímo vpřed, až narazíte na Experiment Room Hall. Proběhněte laserovou bránou na západní straně, seberte resuscitační výbavu a běžte dopředu do Stabilizer Experiment Room. Tady seberte DDK Code disk D a zástrčku. Nezapomeňte si povšimnout, že v této oblasti je také sejf, který obsahuje upgrade pro vaši zbraň SPAS12. Vraťte se do Parts Storage Area a otevřete dveře DDK D.





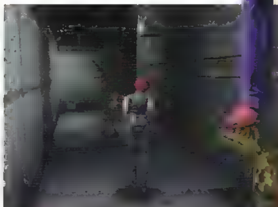
HRA PLNÁ GENERÁTORŮ

Jděte do chodby, otevřete brány klíčovým čipy (Key Chip), seberte anestetika a pak se přesuňte do sekce Third Energy Area B2. Jděte kolem generátoru, vysuňte můstek a jděte dál po chodbě až do kontrolní místnosti třetí energie (Third Energy Control Room). Vezměte si zástrčku a pak jděte do vedlejší Power Frequency Room, stáhněte si mapu B2 a pak pokračujte k panelu na zdi. Pomocí panelu přesměrujte výkon na generátor. Opět na vás čeká puzzle s potrubím. Otočte druhou kostku jednou proti směru hodinových ručiček a vyberte ji. Poté vyberte třetí kus a na konec otočte první kus jednou proti směru hodinových ručiček. Po dokončení se vraťte do kontrolní místnosti třetí energie (Third Energy Control Room). Jděte k panelu naproti dveřím a aktivujte jej. Po skončení simulace zaslechnete z Power Frequency Room výstřel. Jděte znovu dovnitř a zjistíte, že výzkumníci kdosi zastřelil (v ruce má kód sejfu 1281 ze Stabilizer Experiment Room).

Na stole si přečtěte Kirkův ID kód (31415), ve dvou schránkách si doplňte zásoby. Poté sledujte záhadnou postavu, která vyšla dveřmi na vzdáleném konci místnosti.

RICKŮV PLÁN

Vezměte Kirkovy otisky a po krátké návštěvě v Kirkově knihovně (Library Room), kde najdete Medi Pak M, jděte do Third Energy Area B2. Dalšími dveřmi jděte do Parts Storage Area. Až projdete dveřmi DDK D, dejte se dveřmi A nalevo a u počítače použijte plánovací disk. Počítač požaduje kód, který zjistíte, když odsunete skříň u stěny a stisknete tlačítko. Otevřete sejfy (kód je 367204). Vezměte součásti a za sejfy najdete vylepšení pro svůj granátomet. Odtud jděte rovnou do Stabilizer Design Room. Tady vložte plánovací disk do počítačů a zadejte kód, který získáte rozdělením kódu z místnosti se sejfy a přidáním 0 před každé číslo (0204, 0367), a získáte tři další komponenty. Jděte pryč a na západní straně vstupte do Stabilizer Experimental Room. S bezpečnostní kartou A otevřete druhou sekci v této místnosti a z panelu na konci místnosti získáte zbývající komponentu. Teď jděte k terminálu uprostřed a vložte Core Part 1. Po kompletaci všech šesti částí se vraťte do Security Pass Room a s kódem 31415 a Kirkovými otisky prstů si upgradujte identifikační kartu.





GAILŮV PLÁN

Vezměte Kirkovy otisky a z Kirkovy laboratoře jděte do Carrying Out Area B3 a odtud do Transport Passageway, poté do Special Weapons Storage Area. Až budete uvnitř, vyjeďte malým výtahem na podlaží nad vámi, vezměte z mrazicího boxu inicializátor a stabilizátor a vezměte je do Third Energy Area B2, přičemž se za stavte v Security Pass Room a s kódem 31415 a Kirkovými otisky prstů si upgradujte identifikační kartu.

SPUŠTĚNÍ

U generátoru jděte do Third Energy Control Room a aktivujte terminál přímo naproti Power Frequency Room. Až bude systém připraven, vraťte se do místnosti s generátorem a přeběhněte přes můstek. Ze zbraní tlačítkem otevřete slot pro stabilizátor. Ten vložte do slotu a výtahem sjeďte dolů. Běžte pořád dál, seberte zástrčku a poblíž vás najdete další panel. Zde je slot pro inicializátor. Umístěte jej a pak se přesuňte k nedalekému počítačovému terminálu. Jakmile to budete mít, nastartujte terminál poblíž slotu pro stabilizátor. Nyní se rozhoduje o tom, jakou závěrečnou animaci uvidíte, takže pečlivě zvolte mezi třemi nabídkami.

ZA RICKEM

Jděte do Hovercraft Storage Area a zde vám Rick dá nádrž (Energy Tank). Naberte palivo z nádrží v přístavu a vraťte se k vznášedlu (Hovercraft). Teď se připravte na poslední střet s T-Rexem. Ze schránky s náboji a léky na balkóně si vezměte vše nezbytné a zbavte se všeho nepotřebného. Z věcí od Ricka si naberte co nejvíce granátů a jděte do Hovercraft Storage Area. Až se objeví T-Rex, dejte se do běhu, otáčejte se a střílejte po něm.

ZA GAILEM

Gail se vydává za Kirkem, aby dokončil svou misi, a vy jdete za ním. Dojděte do stabilizační místnosti. Tady najdete T-Rexe v bezvědomí, který vám blokuje cestu nalevo. Jděte proto napravo, seberte Recovery Aid a pak se dejte malými dveřmi. Jak vznášedlo letí z ostrova, T Rex ještě jednou zaútočí. Do schránky v kabině dejte vše nepotřebné, zásobte se co nejvíce granáty a jděte ven. I teď lze T-Rexe vyřídit střelbou do tlamy.

TAJNÉ ZAKONČENÍ

Rozhodněte se jít s Rickem, místo do přístavu jděte najít pomocí štěnice dr. Kirka. Toho nakonec najdete u vrtulníku, jak se chystá odletět z ostrova. Vezměte si z kufříku co nejvíce nábojů do granátometu a běžte pro zbytek týmu. Při cestě zpět k vrtulníku na vás opět zaútočí T-Rex. Párkrát mu pošlete do tlamy granát a on to vzdá. ■

Z anglického originálu přepracoval Lukáš Kolínský

PŘÍŠTÍ MĚSÍC

V příštím čísle se jistojistě dočkáte rozsáhlého návodu na C[illegible]ta, pustíme se i do poměrně těžké adventury *In Cold Blood*.

OSVÍCENÍ

OFICIÁLNÍ PŘÍSLUŠENSTVÍ PLAYSTATION. KROK DO JINÉ DIMENZE!



OVLADAČ DUAL SHOCK™ 1.290,-



BAREVNÝ OVLADAČ DUAL SHOCK™ 1.290,-





NEGCON 2.690,-





CD CASE 690,-







MULTI-TAP 1.690,-



POUŽITÍ NESCHVÁLENÉHO PŘÍSLUŠENSTVÍ MŮŽE VÉST KE ZTRÁTĚ ZÁRUKY!

SONY

OFICIÁLNÍ PŘÍSLUŠENSTVÍ PLAYSTATION

www.playstation-europe.com

NEPODCEŇUJTE SÍLU PLAYSTATION



A OD DO Z

VŠECHNY TIPY, PO KTERÝCH MŮŽETE TOUŽIT, SESTAVENÉ JEDEN VEDLE DRUHÉHO V OBROVSKÉ DATABÁZI. CO VÍC SI PŘÁT?

40 WINKS

Všechny k líče od snů
V domě zapauzujte hru, držte START a stiskněte ○ L1 R1 L1 R1

Všechna mrknutí
V domě zapauzujte hru, držte START a stiskněte ← ↓ → → →

Maximum ozubených kol
Na jakémkoli místě zapauzujte hru, držte START a stiskněte ↓ R1, L1 ↑, R2

Doplnění 2 vola
Na jakémkoli místě zapauzujte hru, držte START a stiskněte L2 ↑ → R2. ↑

Doplnění měsíčků
Na jakémkoli místě zapauzujte hru, držte START a stiskněte ↑, R2. ← R1. ←

Doplnění Zzz
Na jakémkoli místě zapauzujte hru, držte START a stiskněte →, L1. ↑ R1. L1

Velké hlavy
Na jakémkoli místě zapauzujte hru, držte START a stiskněte L2, ↑, →, R2, ↑ Pusťte START znovu je zmáčkněte a stiskněte R1. ↑ →, R1 ↑

A

ABE'S EXODUS

Postup do další část
Při hře podržte R1 a namačkejte ○ ○ ✕ ✕ □ □

Prohlédnut FMV sekvenc
V hlavním menu podržte R1 a namačkejte ↑, ↓ ← → □ ○ △ ○ □ ○ ↑ ↓, ←, →

Výběr úrovně
V hlavním menu podržte R1 a namačkejte ↓, ↑ ← → △ □ ○ △ □ ○ ↓ ↑ ← →

Nesmrtelnost
Při hře podržte R1 a namačkejte ○ △. □, ✕ ↓, ↓ ↓ ○ △, □ ✕

ABE'S ODDYSEE

Výběr úrovně
V první obrazovce "OPTION" podržte R1 a namačkejte ↓, →, ←, → □ ○, □ △ ○ □ → ←

Prohlédnutí FMV sekvencí
V první obrazovce "OPTION" podržte R1 a namačkejte ↑ ←, → □ ○ △. □, → ← ↑ →

Zelené vzdušné miny
Při hře podržte R1 a namačkejte ↑ ← →, □, ○ □ Abe teď bude při prdění vypouštět miny

Rozřešení hlasových hádanek
Při hře podržte R1 a namačkejte △ ↑, ○, ← ✕ ↓ □. → Pro překonání hlasových hádanek použijte libovolný zvuk.

ACTUA SOCCER 2

Následující kódy zadávejte v titulní obrazovce

Tým Gremlin 11-
← →, ○, ○, ↑ ↓ □ ○ ~

Neviditelní hráči
□ ○ ↓ ○ ↑ → □ ←

Velcí hráči-
↑ ↓ ↓ → □ □ ○ ○

Malí hráči-
○ ↓ ↓ □ ↑ ↑ ← →

Hraní s plážovým míčem-
←, → ← ↑ ←, → □, □

Chlupatý míč-
← ← □, → → ○, ↑, ↓

Hraní bez reflektorů-
←, ←, ←, ○, →, →, →, □

Černobílý mód-
↑, ↓ ↑ □ ○, ↑ ↓, ↑

ADIDAS POWER SOCCER '98

Cheat mód
V hlavní startovací obrazovce podržte L1 + L2 + R1 + R2, aby se vám zpřístupnila obrazovka cheatů. Pak zadávejte následující cheaty

Velké hlavy
□ ○ □ ✕ △ ✕ □ ○

Skryté týmy
✕, △ ✕, □ ○ □ ✕ △

Bonusový stadion
□ ○ □ △ △. ○ ✕ ✕

Vyhrání zápasu
✕ △ △ ○ ✕. □ ○ △

AIR COMBAT

Cheatové menu
Na nahrávací obrazovce s logem ptáka stiskněte L1 + □ Podle černé obrazovky s logem a CD na pozadí poznáte úspěšné zadání. Po zadání se v levém dolním rohu objeví NAMCO

999 999 000 kreditů
Zapněte cheat mód a na obrazovce s CD zadejte ↓ ○ △ △ △ ○ △ ○ △ ○ + △ pak stiskněte ○ + △ a držte. Začněte hru a vstupte do obrazovky výběru letadla počet kreditů je nyní nastaven na maximum

Změna barvy letadla
Zapněte cheat mód a na obrazovce s CD zadejte ↑ ↓ ← →, ↑, ↓ ← →, pak stiskněte R1 a držte

Změna barvy doprovodného letadla
Zapněte cheat mód a na obrazovce s CD 10krát zmáčkněte SELECT + R1

Tajná minihra
Zapněte cheat mód a na obrazovce s CD zadejte ↑, ←, ↓, → Začněte hru a pak se vraťte do titulní obrazovky. Minihra poběží asi 6 sekund, než se hlavní hra nahraje

AKUJI THE HEARTLESS

Ladicí mód
Zapauzujte hru, držte L2 + R2 a namačkejte ← ↑ ↑ △ → □ ← △ ↑ ↓ → →

Nesmrtelnost
Zapauzujte hru, držte L2 + R2 a namačkejte → → ← △, ✕ ↑ ○, ←

Neomezené spirit spel ó po jejich získání
Zapauzujte hru, držte L2 + R2 a namačkejte ←, △. ←, ← □ ← △. →, ○ ↑ ↑, ↓

ALIEN TRILOGY

Volba úrovně
Zadejte GOLVLXX kde XX označuje úroveň jako heslo. Po nápisu "Accept" a "Cheat Activated" spusťte novou hru ve vámi zvolené úrovni. Pozn. skok do úrovně 34 ukáže konečnou sekvenci hry

Všechny cheaty
Zadejte 1GOTP1NK8C0 D800TSON jako heslo. volby pro všechny zbraně s nekonečnou municí nesmrtelnost a výběr kola jsou přístupné

Silnější brokovnice
Zapauzujte hru a namačkejte △ ○ ○ □

O CO JDE?

Vzhledem ke zkušenostem z Hotline, kde se zdaleka neptáte pouze na aktuální nové cheaty, ale i na kódy pro staré hry, jsme se rozhodli radikálně změnit uvádění cheatů v *PlayStation Magazínu*. Namísto pravidelné rubriky s novými cheaty tu najdete tento čtyřstránkový elaborát, ve kterém najdete všechny důležité cheaty, které pro hry na PlayStation existují. Nejsou tu sice všechny existující cheaty, ale všechny důležité a stále hrané hry. Každý měsíc budou přibývat cheaty na nové hry a na nejžádanější starší hry (seznam přírůstků najdete v podobném rámečku, otočíte list) a jiné naopak zmizí!

Věříme, že tuto rubriku nebudete chápat jako zbytečné vecpání, vždyť se v minulém pojetí na polovičním prostoru objevovalo jen několik málo cheatů pro pár her. V každém případě očekáváme vaše ohlasy.

APOCALYPSE

Při zadávání kódu zapauzujte hru a držte L2
Výběr úrovně △. ↑ ✕. ↓
Nesmrtelnost ↓, ↑, ←, ← △. ↑ → ↓
Plné zdraví □ ✕ △ ○
Všechny zbraně □ ○ ↑ ↓ ✕ □
Neomezené životy △ ○ ✕ □
Ladicí mód- ↓ ↓, △

ANNA KOURNIKOVA'S SMASH COURT TENNIS

V obrazovce "Press Start" namačkejte ↑ 4X), ↓(4X), ←(4X), →(4X) na ovladači v portu 2 a můžete si prohlédnout všechny konečné sekvence

ARMOURED CORE

Pohled první osoby
Stiskněte SELECT + △ + □ a hra se zapauzuje
Znovu stiskněte SELECT a pokračujete ve hře s novým pohledem kamery

Nehybná kamera
Stiskněte SELECT + □ + ✕ a hra se zapauzuje
Znovu stiskněte SELECT a kamera zůstane na současné pozici

Návrat k původní kameře
Zapauzujte a odpauzujte hru

B

BATTLETANX: GLOBAL ASSAULT

Uvedené kódy zadávejte jako hesla
Výběr úrovně- BCKDR
všechny tanky- THRTN
všechny zbraně- SRTHMB
Nekonečná munice- BLTFD
Brandon gang- SMSLGNG
Cassandra gang- NSTYGRL

BLACK DAWN

Mód pro dva hráče
V hlavní obrazovce stiskněte START + R1 současně na ovladači 1 a 2. (Tón oznámí správné zadání a objeví se volba dvou hráčů.)

Skryté FMV sekvence
Dokončete hru na obtížnosti "Rockin"

Kódy misí
Urban Shield 1018
Black Out 1006
Ice Storm - 1213
Desert Fury 0203
Tiger Trap - 0917
Crack Down 0354

Cheatový mód
Před zadáváním následujících kódů zapauzujte hru a namačkejte START L1, START R1.
Rotační kulomet- START (x3
vypnutí kolizí- □ (x4)
Nesmrtelnost- △ (x3), □
Štíty a palivo na maximu- △ (x3) ○
Maximum zbraní - L1, L2 R1 R2.
Dokončená mise △ (x3) ↓ (x3)
Odstranění menu pauzy- ↓ L2 R2
Zavolání doprovodu- □ (x3), e
Upgrade současné zbraně L1 (x2) R1 (x2)
Výběr úrovně v hlavním menu podržte ←+ R1 a stiskněte START

BLOODY ROAR

Velké hlavy
Označte bojovníka. Pak podržte L1 a stiskněte ✕

Velké hlavy a speciální kostýmy
Označte bojovníka. Pak podržte L1 a stiskněte ○

Malí bojovníci
Označte bojovníka. Pak podržte L1 a stiskněte ✕

Malí bojovníci a speciální kostýmy
Označte bojovníka. Pak podržte R1 a stiskněte ○

Velké ruce
Podržte L1 + R1 a vyberte bojovníka

BUGS BUNNY: LOST IN TIME

Pro aktivaci cheatu podržte L1 + R1 v obrazovce výběru úrovně, nebo obdob
Výběr úrovně- ✕ □ L1 R1 ○ ✕ □ □ □
všechny dovednosti
✕ □ L1 R1 ○ ✕ □ ○ □
Získání klíče- ✕ □ L1 R1 ○ ✕ ○ □ □
Plné zdraví- ✕ □ L1. R1 ○. ✕ □ ○ ○
Smrt- ✕ □ L1 R1. ○ ✕ □ ○ ○
Maximum mrkví-
✕ □ L1. R1 ○. ✕ □ ○ ○
Prohlédnutí kompletní konečné sekvence
✕ □ L1. R1 ○ ✕ □ □ ○
Prohlédnutí nekompletní konečné sekvence-
✕ □ L1 R1 ○ ✕ ○ ○ □

C

CARDINAL SYN

Následující kódy musíte napsat na titulní obrazovku, na které je uvedena hláška Press Start

Všechny postavy-
↑ ↓ ↓ ↑ ← △ → □ ↓ ○. L1, R1

Kron-
↑ ↓ ↑ ↓, △ ← → ← → ○. L1 R1

Trhání- ← ← ○, → → ○

Nekonečná kouzel- →, → ○ ← ← L2 R2 L1 R1

Závěrečná sekvence- ↑, □ △ ○ □ △, ○ ↓ ○ △ □ ○ △ □

Resetovat závěrečnou sekvenci - ↓ ○. △ □ ○ △ □ ↑ □ △ ○ □ △ ○

CIVILIZATION II

29874 Kusů zlata
Přejmenujte své město na "CasH" a při psaní H nezapomeňte podržet tlačítko L1

COLIN MCRAE RALLY

Abyste získal danou výsadu, napište tato hesla do kolonky název
Zpřístupnění všech aut- SHOEBOXES
Přístup ke všem tratím- OPENROADS
Turbo zrychlení- BUTTONBASH
Dvojnásobná síla- MOREOOMPH START
Režim zdvižných vozíků- FORKLLIFT
Režim 60fps- SILKYSMOOTH
Snížená gravitace- MOONWALK
MicroMachines- DIDDYCARS
Obrácené tratě - SKCART
Zrcadlové tratě- WHITEBUNNY
Vznášející se auta- HOVERCRAFT
Vlnivá auta- MAGFLOAT
Chromovaná auta- TINFOILED
Všechny tratě v mlze- PEASOUPER
Všechny tratě v noci - NIGHTRIDER
4 kolové řízení- TROLLEY
Řízení zadními koly- FORKLIFT
Jiné přehrávací kamery- DIRECTORCUT
Vypnutí kolizí- GHOSTRIDER

COLIN MCRAE RALLY 2.0

Všechny tratě
Zadejte "HELLOCLEVELAND" v obrazovce "Create New Driver Profile"

Všechna auta
Zadejte "ONECAREFULOWNER" v obrazovce "Create New Driver Profile"

Lancer Road
Zadejte "OFFROAD" v obrazovce "Create New Driver Profile"

Sierra Cosworth
Zadejte "JIMMYSCAR" v obrazovce "Create New Driver Profile"

Ford Puma
Zadejte "COOLESTCAR" v obrazovce "Create New Driver Profile"

Mini Cooper
Zadejte "JOBINITALY" v obrazovce "Create New Driver Profile"

Střílení firebalů
Zadejte "GREATBALLSOF" v obrazovce cheatů. V Arcade módu teď můžete střílet firebaly

Kola à la Monster Truck
Zadejte "EASYROLLER" v obrazovce cheatů. Cheat je funkční pouze v Time Trial a Single Stage módu

Nízká gravitace
Zadejte "MOONLANDER" v obrazovce cheatů. Cheat je funkční pouze v Time Trial a Single Stage módu

Agresivní soupeři
Zadejte "NEURALNIGHTMARE" v obrazovce cheatů. Cheat je funkční pouze v Time Trial a Single Stage módu

Turbo mód
Zadejte "ROCKETFUEL" v obrazovce cheatů. Cheat je funkční pouze v Time Trial a Single Stage módu

Rychlejší hra
Zadejte "PRUNEJUICE" v obrazovce cheatů. Cheat je funkční pouze v Time Trial a Single Stage módu

Zrcadlové tratě
Zadejte "RORRIMSKCART" v obrazovce cheatů

Kočičí smyčka
Zadejte "HELLO RAZ AND FLEA" v obrazovce cheatů

COMMAND & CONQUER

Zobrazení celé mapy
Zapauzujte hru a stiskněte ○ ○ ○ ↑ ○ ○ R1 ○ ○ ○

Ion canon
Zapauzujte hru a stiskněte →, ↓ ←, ← ↓ →, → ↓ ← ✕ □ △

Air strike
Zapauzujte hru a stiskněte → ↓, ←, ← ↓ →, ← ↓ ← ✕ □ ○

Atomovka
Zapauzujte hru a stiskněte → ↓ ← ← ↓ → → ↓ ← ✕ ↑ ✕

5000 bodů
Zapauzujte hru a stiskněte → ↓ ↓ ← R1. ← → ↓ ←

Speciální mise
Při hraní GDI disku zadejte jako kód „patsux" Začnete s 10,000, 10 commandos

Kódy pro GDI mise
2 04XF00P3W
3- W3K ESA30
4 ABOTO7WJW
5- W1N457JJ4
6- OLXRH5ZJS
7 0X3C53D4G
8- 036YOTVNY
9- V199PXG9L
10- 8PH1NEGJI
11- GTJKF2J00
12 TORMFVVM5
13- AQJ70Q65A
14- KVZJWMZJ9
15- GTJ2PV460

Kódy pro NOD mise
2 C99FAXKW8
3 RZNJQZ3NL
4 WJ954XWJF
5- W15DASRS8
6 8PH1MR53W
7 GTJKWOJDK
8- YKK424K3D
9 B74LCPJT4
10- A8SHPAHXW
11 0X3JKOP94
12 QGDJMSK2J
13 S2P09VDS8

COMMAND & CONQUER: RED ALERT

Pro zadání následujících kódů se musíte přepnout na teamové menu a zde tlačítkem CANCEL (původně ○) označovat symboly
1000 bodů □ □ ○ ✕ △ ○
Chronosféra △ ○ △ □ □ ✕
Odkrytí mapy - □ △ ○. ✕ △ □
Parabomby - □ ✕ ○ ○ ✕ △
Dokončení úrovně ✕ □ □ ○. △ ○
Atomovka - ○ ✕ ○ △ □ △

Kódy misí - Spojenec
2 PJ10C3 EW
3- EC5NAHTJ

4- 9BFVYZAZ8
5- P4XS4CZVC
6- FMNAE6J0B
7- 7XIQW4KQ
8- WPLAGJJ2G
9- 4TNTBRJ21
10- FZDZY7ZQA
11- X9FJZVJZJ
12- 5RNHTXLRY
13- J7VEWVT09
14- OLHDAPYHL
15- 17LE3FDV
Kódy misí- Sověti
1- 17DLXFJ6C
2- VMBW0Q284
3- XN37MCCSO
4- LHD6FZZQL
5- BLVV20LFF
6- AVYQ10YA8
7- LZRJTMQAN
8- YQX4C9GFH
9- 1QESO8LEO
10- RKPOJOXJA
11- CDLKYL7Q4
12- 8T5GGDK25
13- X5CDEOKN8

COMMAND & CONQUER: RETALIATION

Pro zadání následujících kódů se musíte přepnout na teamové menu a zde tlačítkem CANCEL (původně ○) označovat symboly
Časový přesun ○ ○ △ ⊗ ○ ○
více peněz ⊗ ⊗ ○ ○ ○ ○
vítězství ○, ○ △ ⊗ ⊗ ○
Atomovka ○, ⊗ ○ ○ ⊗ ○
Dočasná nesmrtelnost ○ ⊗ ○ ⊗ △ △
Parabomby ⊗ ⊗ ⊗ ○ △ ○
Odkrytí mapy △ △ ⊗ ○ △ ○
Tajná mise v Ang
Dohrajte všechny spojenecké nebo sovětské mise a je vaše. V této misi máte za úkol ubránit se útoku obřích mravenců

COOLBOARDERS 4

Níže uvedené cheaty je třeba vkládat jako jméno svého závodníka
Všechny sjezdy k dispozici- ICHEAT
všechny speciální disciplíny- IMSPECIAL
Tajná sjezdovka- NEWHILL
Hra za medvěda- Překonejte všechny rekordy ve Francii a vyhrajte speciální disciplíny pro zpřístupnění medvěda.
Hra za sněhuláka- Překonejte všechny rekordy v Japonsku, vyhrajte speciální disciplíny a dostanete Sněhuláka.
Tajná postava- Dohrajte turnaj Colorado s Jimem Halope

CRASH BANDICOOT 3: WARPED

Demo Spyro The Dragon
V hlavním menu namačkejte
↑, ↑, ↓, ↓, ← →, ← → ○
The Relic Warp
Po získání prvních pěti relikvií se v oblasti Warp (nedaleko obrazovky nahrávání) objeví plošina. Za každých 5 získaných relikvií se zde zpřístupní další úroveň.
Skrytá úroveň Hot Coco
V úrovni 14 vražte do značky UFO na levé části silnice. Budete přesunut do úrovně 31
Skrytá úroveň Egg pus Rex
V úrovni Dynomite na cestě ke žlutému drahokamu nechte druhého pterodactyla, aby vás unesl
Uka Uka
Současně stiskněte △ + ○ + ⊗ + ○

CRASH TEAM RACING

Neomezeně masek
V hlavním menu podržte ▭ + ▭. Potom namačkejte ← △, → ← ○, →, ↓, ↓
Úspěšné zadání kódu vám potvrdí zvukový signál
Neviditelnost
V hlavním menu podržte ▭ + ▭. Potom namačkejte ↓ ← →, ↑ ↓ →
Komodo Joe
V hlavním menu podržte ▭ + ▭. Potom namačkejte ↓, ○ ← ←, △, →, ↓
N. Trophy
V hlavním menu podržte ▭ + ▭. Potom namačkejte ↓, ←, → ↑ ↓ → →
Papu Papu
V hlavním menu podržte ▭ + ▭. Potom namačkejte ← △ → ↓ →, ○ ← ← ↓
Penta Penguin
V hlavním menu podržte ▭ + ▭. Potom namačkejte ↓, →, △ ↓ ← △, ↑
Pinstripe
V hlavním menu podržte ▭ + ▭. Potom namačkejte ←, →, △ ↓ → ↓
Ripper Roo
V hlavním menu podržte ▭ + ▭. Potom namačkejte → ○ ○ ↓, ↑ ↓, →
Demo Spyro2
Skočte do hlavního menu a podržte ▭ + ▭. Namačkejte ↓ ○, △, →

CROC: LEGEND OF THE GOBBOS

Výběr úrovně
Zadejte jako heslo ← ← ← ←, ↓ → →, ← ← ↓ → ↓, ← ↑ →

CROC 2

Cheatové menu
V úvodní obrazovce podržte ▭ a namačkejte △ ← ← →, ○ ↑ ↑ ← ○. To pak vyvoláte ve hře současným stisknutím ▭ a ▭
Neomezeně krystalů
V úvodní obrazovce podržte ▭ a namačkejte ○ ○ ○, ↓ ← →, ←, → Poté během hry podržte a stiskněte ○ a měli byste do vašeho inventáře dostat sto krystalů
Neomezeně životů
V úvodní obrazovce podržte ▭ a namačkejte ○ ↓ ← ↑ → △ ↓

D

DEMOLITION RACER

Cheat mód
V hlavním menu namačkejte ⊗ ⊗ ○ ○ △ △ ○ ○.

DIE HARD TRILOGY

Všechny cheaty je třeba zadávat při stisknutém ▭ během zapauzované hry

DIE HARD
Nesmrtelnost- →, ↑ ↓ ○
50 granátů a pět střel- ↓ ○, ○ →
Trouštic → ○ ○ ↓
Zastřelení nepřátelé se vznášejí do nebe- ↓ ○ △, ↓
Obrácení celého ovládání- → ○ △ →
Kostlivci- 10 x △ 4 x →
Groteska- ↓ ○, ○ ↓ △ ↓
Neomezená munice- → ↑, ↓, ↓, ○ →

DIE HARDER
Editor map- →, ↑ ↓ ○
Z editoru map můžete vybírat levely vyvoláním obrazovky Menu (○) a použitím funkce Load pro volbu levelu, do kterého chcete jít
Kostlivci- ↓ ○ △ ↓
Totální destrukce (99 raket, 99 granátů)- → ○ ← ○, △ ↓
Nesmrtelnost- ↓ △ → ○
Troušticí- ←, △, → ↓

DIE HARD WITH A VENGEANCE
Nekonečné životy- ← ○, ↑ ↓ ○ →
999 x turbo- ○ ○ ○ ○ ↓ ↓ ⊗, ⊗
Velká auta- ←, △, →, ↓
Létající hlavy- ○ ↓ ↓ △, ⊗ ○
Zvláštní pohled (stíhací kamera)- ↓ ○, ↓ ○
Zpomalení- ←, ↑ ←, ← ○ ↓
UFO mód- → ○ △ ↓ ⊗ ⊗ ⊗

DIE HARD TRILOGY 2: VIVA LAS VEGAS

Výběr levelu
V hlavním menu namačkejte
▭ ▭ ○ ○ ○ ○
Pro aktivaci následujících cheatů je nutné nejprve zapauzovat hru a namačkat cheat podle toho, v jakém módu se zrovna nacházíte. Po přechodu do jiného levelu je potřeba zadat cheat znovu.
Mód třetí osoby
Všechny zbraně- ○ ○ ○ ○ ▭ ▭
Nesmrtelnost- △ △, ○ ○ ▭, ▭
Nekonečná munice- ▭, ▭ ▭, ▭, ○ ○
Mód první osoby
Všechny zbraně- ○ ○ ○ ○ ▭ ▭
Nesmrtelnost- △ △ ○ ○ ▭, ▭
Nekonečná munice- ▭, ▭ ▭ ▭ △, ○
Mód ježdění
Nesmrtelnost- △ △ ○ ○ ▭ ▭
Nekonečné nitro- ▭, ▭ ▭ ▭ ○ ○
Nekonečný čas- ▭ ▭, ▭ ○ ○ ▭ ▭ ▭

DINO CRISIS

Speciální obleky
Dohrajte hru poprvé a dostanete obleky Army a Battle. Dohrajte hru podruhé a dostanete Ancient kostým.
Granátomet s nekonečnou municí
Dohrajte hru do konce třikrát a prohlédněte si všechny tři konečná videa. Na začátku čtvrté hry najdete granátomet s nekonečnou municí v inventáři
Minihra Operation WipeOut
Dokončete hru na libovolné obtížnost do pěti hodin

DRIVER

Uvedené cheaty zadávejte v hlavní obrazovce a poté je zaktivujte v obrazovce "Cheats"
Nezranitelnost- ▭ ▭, ▭ ▭ ▭ ▭, ▭ ▭ ▭ ▭ ▭ ▭ ▭
Hra bez policie- ▭ ▭ ▭ ▭ ▭ ▭, ▭ ▭ ▭ ▭, ▭ ▭ ▭ ▭ ▭
Řízení zadními koly- ▭, ▭ ▭, ▭ ▭ ▭, ▭ ▭ ▭ ▭ ▭ ▭ ▭
Hra naruby- ▭, ▭ ▭ ▭ ▭ ▭, ▭ ▭ ▭, ▭, ▭ ▭ ▭
Miniautíčka- ▭, ▭ ▭, ▭ ▭ ▭, ▭ ▭ ▭, ▭ ▭ ▭ ▭
Zvýšený podvozek- ▭ ▭, ▭ ▭ ▭, ▭ ▭ ▭ ▭ ▭, ▭ ▭, ▭

DUKE NUKEM: TIME TO KILL

Výběr úrovně
Zapauzujte hru a stiskněte ↓(9x), ↑. Ukončete hru a v hlavním menu si na posledním řádku můžete vybrat úroveň
Dokončení hry
Při hře podržte ▭ + ▭ a namačkejte ○ △ ○ ○ SELECT
Následující cheaty se vepisují během pauzy při hře
Nekonečná munice: ←, →, ←, → SELECT ← →, ← → SELECT
Všechny zbraně- ▭ ▭, ↑ ▭, ▭ ↓, ▭, → ▭, ←
všechny předměty- ▭ 5x ▭ 5x
Všechny klíče- ↑, → ↑, ←, ↓ ↑ →, ←, → ↓
Neviditelný Duke- ▭ ▭, ▭ ▭ ▭, ▭ ▭ ▭ ▭ ▭
Dvojnásobný damage- ▭, ▭ ▭ ▭ ▭ ▭ ▭, ▭ ▭ ▭
Dočasná nezranitelnost- ▭ ▭ ▭, ▭ ▭, ▭, ▭, ▭ ▭ ▭
Nesmrtelnost- ▭, ▭ ▭, ▭ ↑, ↓, ↑ ↓ SELECT, SELECT
Neomezené napojení- ← → ↑, ←, → ↓, ← → ▭ ▭
Duke s velkou hlavou- ▭(9x) ↑
Duke s malou hlavou- ▭(9x) ↓
Protivníci s velkou hlavou- ▭ (9x) ←
Protivníci s malou hlavou- ▭ (9x) →
Úvodní video- SELECT ↑ 9x SELECT ▭
Vítězná sekvence- SELECT, ↑ 9x, SELECT ▭
Tajná sekvence (od 18 let)- SELECT, ↑ 9x SELECT ▭
Závěrečné titulky- SELECT ↑ 9x, SELECT ▭

E

EAGLE ONE: HARRIER ATTACK

Výběr úrovně
V obrazovce voleb namačkejte
▭ ▭ ▭ ▭ START
Nesmrtelnost
V obrazovce voleb namačkejte
▭ ▭ ▭ ▭ ▭
Neomezená munice
V obrazovce voleb namačkejte
▭, ▭, ▭, ▭ ▭

EHRGEIZ

Nekonečný mód- Stiskněte ▭ + START a stiskněte "Press Start"
Alternativní oblečky- Během výběru bojovníka v "Arcade" módu podržte tlačítko ↑
Hra za Kouji Masuda- Úspěšně dokončete "Arcade" mód hry za libovolného mužského bojovníka
Hra za Clair Andrews- Úspěšně dokončete "Arcade" mód za libovolnou ženskou postavu.
Hra za Yuffie Kisaragi- Úspěšně dokončete "Arcade" mód hry za Clouda.
Hra za Vincenta Valentina- Úspěšně dokončete "Arcade" mód hry za Tifu
Hra za Djanga- Úspěšně dokončete "Arcade" mód hry použitím osmi základních ne-*Final Fantasy 7* postav
Hra za Zacka- Úspěšně dokončete "Arcade" mód hry použitím všech postav z *Final Fantasy 7*
Cloudův třetí obleček- Úspěšně dokončete hru za Yuffie. Označte si Clouda v menu postaviček a podržte ↓ a stiskněte ⊗
Tifin třetí obleček- Úspěšně dokončete hru za Vincenta. Poté během výběru Tify podržte tlačítko ↓

F

FIFA 2000

Tlustí hráči- Pauzněte hru a stiskněte ⊗, ○ ○ ○ ↓ ↑ ↑ ← ▭
Neviditelné stěny- Pauzněte hru, podržte ▭ a stiskněte ○ ⊗ ⊗ ⊗ ↑, ○

FEAR EFFECT

Uvedené cheaty se zadávají v obrazovce "Credits" (v "Options")
Maximum munice-
▭ △ ↑ ↓ ○ ○ △ ○ ← △
Nesmrtelnost- ▭, △ ↑ ↓ ○ ○ △ ○ → ○
Všechny zbraně-
▭ △ ↑ ↓ ○ ○ △, ○ ↑ ○
Smrt jednou ranou (pouze pro nůž, obušek a boxer)- ▭ △, ↑ ↓ ○ ○, △ ○ ↓ ▭
Rychlejší střelba- ▭, ○ ↑ ↓ ○, ○ ↑ ↑ ↑ ↓
Okamžité vyřešení logických hádanek-
▭ △ ↑ ↓ ○ ○ ↓ ↓ ↓ ↑
Mód pro šílence- ↓ ↓, ↓, △, ↓ ↓ ↓, ○ ← →

G

G-POLICE: WEAPONS OF JUSTICE

Zadejte níže uvedené kódy pro přístup do všech úrovní hry. Pokud jste opsali heslo správně, mělo by se číslo úrovně objevit v pravém dolním rohu obrazovky
Úroveň 1- P, O, L, I, C, E
Úroveň 2- O, C, T, O, P, I
Úroveň 3 - B, R, A, I, N, S.
Úroveň 4- F, I, N, G, E, R.
Úroveň 5- B, A, N, A, N, A.
Úroveň 6 - J, U, N, G, L, E
Úroveň 7- V, O, O, D, O, O.
Úroveň 8- S, Q, U, E, A, K
Úroveň 9- D, U, N, D, E, E
Úroveň 10- T, E, A, P, O, T
Úroveň 11 - B, U, T, T, E, R
Úroveň 12- I, N, D, I, G, O
Úroveň 13- S, T, R, O, U, D
Úroveň 14- F, L, I, X, I, R
Úroveň 15- L, I, Q, U, I, D
Úroveň 16- S, T, A, P, L, E
Úroveň 17- S, H, I, R, T, S
Úroveň 18- A, P, P, L, E, S
Úroveň 19 - G, A, D, G, E, T
Úroveň 20- T, A, N, U, K, I
Úroveň 21 - S, A, L, A, D, S.
Úroveň 22- D, U, F, F, C, O.
Úroveň 23- P, H, O, N, E, S
Úroveň 24 - A, S, S, E, R, T
Úroveň 25 - O, X, Y, G, E, N
Úroveň 26 - U, D, Y, P, A, D
Úroveň 27 - A, C, T, I, V, E
Úroveň 28- M, E, N, A, C, E.
Úroveň 29 - W, I, N, D, O, W
Úroveň 30- A, G, E, N, D, A

GEX 3D: ENTER THE GECKO

Nekonečný život
Pomocí stačení START a označení volby Quit dejte pauzu. Nyní podržte ▭ a zmáčkněte: ↑ ↑ ↓, → △, ↓. Uslyšíte zazvonění, které potvrdí, že cheat funguje.
Blouznící Gex
Dejte pauzu a označte volbu Quit. Podržte ▭ a zmáčkněte ↓, → ↑ ○ → ← →, ↓ ↓
Nesmrtelnost
Dejte pauzu a označte volbu Quit. Podržte ▭ a zmáčkněte ←, → △, ↓, →, ←
Výběr úrovně
Dejte pauzu a označte volbu Quit. Podržte ▭ a zmáčkněte →, →, ← →, △, ↓, →
Vraťte se do hry a zmáčkněte SELECT, abyste vyvolali speciální menu
Časomíra
Dejte pauzu a označte volbu Quit. Podržte ▭ a zmáčkněte → △, → ← △ ⊗
Gexův komentář
Dejte pauzu a označte volbu Quit. Podržte ▭ a zmáčkněte: △, ← ○ ↑ ↓.

GEX 3: DEEP COVER GECKO

Ladicí mód
Zapauzujte hru, podržte ▭ a stiskněte ↑ ○ → ↑ ←, →, ↓
Nesmrtelnost
Zapauzujte hru, podržte ▭ a stiskněte ↓, ↑ ←, ← △, → ↓
Gexův komentář
Zapauzujte hru, podržte ▭ a stiskněte ↓ →, ←, ○ ↑ →
Stiskněte SELECT a Gex vám poví svůj dojem

GRAND THEFT AUTO

Zadejte následující kódy jako své jméno
GROOVY- Všechny zbraně
WEYHEY- 9 999 990 bodů
BLOWME- Souřadnice
EATTHIS- Maximální stupeň pronásledování
CHUFF- Bez policie
TURF- Všechna města
MADEMAN- Všechna města a zbraně
BSTARD- Všechna města, neomezené zbraně a 99 životů
FECK- Liberty City část 1 a 2
TVTAN- San Andreas část 1 a 2

GRAND THEFT AUTO: LONDON 1969

Kódy zadávejte místo jména
Nekonečné životy
M, C, V, I, C, A, R
Všechny zbraně a neomezená munice
T, O, O, L, E, D, U, P
Zvýšení skóre na skoro deset milionů
B, I, G, B, E, N
Přístup k souřadnicím na mapě
S, W, E, E, N, E, Y
Zvýšit úroveň na pět
O, L, D, B, I, L, L
Zrušit úroveň
G, R, A, S, S
Přístup do úrovně dvě
M, A, Y, F, A, I, R
Přístup do úrovně tři
P, E, N, T, H, O, U, S, E
Přístup do úrovně čtyři
R, A, Z, Z, L, E.
všechny úrovně, všechny zbraně a neomezená munice
S, O, R, T, E, D.
Všechny úrovně, všechny zbraně, neomezená munice, neomezené životy, souřadnice vaší momentální pozice na mapě, vysoké skóre blížící se deseti milionům a rozšíření úrovní na pět
H, A, R, O, L, D, H, A, N, D

GRAND THEFT AUTO 2

Uvedené kódy zadávejte namísto jména.
ITSALLUP- Přístup do všech úrovní
NAVARONE- Všechny zbraně
LIVELONG- Nesmrtelnost
LOSEFEDS- Hra bez policie
DESIRES- Maximální úroveň pronásledování
HIGHFIVE- 5x více peněz
BIGSCORE- 1.000.000 bodů
MUCHCASH- 500.000 bodů
NOFRILLS- Ladicí mód
WUGGLES- Zobrazí vaše souřadnice

GRIND SESSION

Nebaví-li vás dělat jen jednoduché triky, přinášíme vám cheat, se kterým to pořádně rozjedete. Vstupte do šampionátu a zapauzujte hru. Stiskněte ↓, ← ↑, →, ↓, ←, ↑, → a můžete to rozjet

H

HEART OF DARKNESS

Cheatový mód
Při zapnutí PlayStationu držte ▭ + ▭ + ▭ + ▭ na druhém ovladači, dokud se neobjeví hlavní menu. V "Load Game" si nyní můžete vybrat libovolnou úroveň nebo se v "Show Cinematics" podívat na všechny FMV sekvence

HERCULES

Hesla úrovní
The Hero's Gauntlet- Had, Medúza, Mince, Medúza
Centaur's Forest- Kentaur, Obrázek Herkula, Minotaur, Lučištník
The Big Olive- Kentaur, Mince, Had, Obrázek Herkula
Hydra Canyon- Mince, Helma gladiátora, Mince, Voják
Medusa's Lair- Lučištník, Pegasus, Lučištník, Kentaur
Cyclops Attack- Helma gladiátora, Pegasus, Obrázek Herkula, Lučištník
Titan Flight- Voják, Mince, Mince, Hrom
Passageway of Eternal Torment- Medúza, Voják, Kentaur, Pegasus
Vortex of Souls- Voják, Blesk, Voják, Kentaur
End- Pegasus, Voják, Kentaur, Voják

I

INTERNATIONAL TRACK AND FIELD

Bikiny ve volném stylu
Ve hře označte "100m Free Style" a stiskněte ↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → ○ ⊗
Vesmírná loď
V "Pole Vault" se kvalifikujte skokem 4,5 metru na první pokus. Na druhý pokus navyšte laťku na 5,0 metrů a přeskočte ji. Po nastavení laťky poletí okolo vesmírná loď
Tyrannosaurus Rex
V "Shot Put" hoďte vzdálenost složenou ze stejných čísel, např. 11.11 nebo 55.55. Nyní bude Rex vzadu mezi diváky.
UFO
V "Javelin" ťukněte jednou na ○ nebo ○, abyste se rozeběhli k čáře. Až se objeví ukazatel úhlu, podržte ⊗ na víc jak 60 stupňů. Hned jak se začne úhel zvedat, začněte co nejrychleji nabírat rychlost ○ nebo ○. Namačkejte nejvyšší rychlost a hoďte oštěp těsně před čárou. Oštěp musí být hozen maximální silou s úhlem větším 60 stupňů. Potom UFO zpadne na stadion s vyčnívajícím oštěpem
Pták
V "Discus" hoďte stejnou vzdálenost v metrech i centimetrech, např. 55.55 nebo 23.23. Potom nad stadionem poletí hejno ptáků.
Krtek

▶ V "Triple Jump" nebo "Long Jump" skočte vzdálenost se stejnými posledními 3 čísly, např. 13.33 nebo 19.99. Z místa vašeho dopadu vyleze křeček ale bez kalhotek.
Balonek
V "Hammer Throw" hoďte stejnou vzdálenost v metrech i centimetrech, např. 1.01, 21.21 nebo 35.35. Potom poleí davem diváků balonek.
Hlídkový balon
V "High Jump" se kvalifikujte na první pokus. Na druhý pokus navyšte laťku na 40 cm a přeskočte. Při třetím skoku se objeví hlídkový balon.

J

JERSEY DEVIL
99 životů
Při hře stiskněte △ ✕ △ □ □ ○

L

LANDMAKER
Pro přístup do všech kol v Puzzle modu potřebujete ovladač v portu 1 i 2. S ním pak v hlavním menu stiskněte tuto kombinaci ← → ← ← → → ← → △. Až budete chtít přeskočit o kolo dopředu, nebo nazpět, použijte na druhém ovladači ↑ ↓

LEGACE OF KAIN: SOUL REAVER
Všechny kódy se aktivují po stisknutí Start a podržením L1 nebo R1
Doplnění zdraví -
↓ ○ ↑ ← ↑ ←
Zvýšení úrovně zdraví -
→ ✕ ← △, ↑, ↓
Zvýšení úrovně zdraví
→ ○ ↓ ↑ ↓ ↑
Ublížení Razielovi
← ○ ↑ ↑ ↓
Doplnění magie a "Glyphu" -
→, →, ←, △, →, ↓
Zvýšení "Glyphu" na maximální úroveň
△ → ↓ → ↑ △ ←
Zapnutí "procházení skrze bariéry" schopnosti
↓ ○ ○ ← → △ ↑
Zapnutí "Soul Reaver" schopnost
↓ △ R1 → → ↓ ↓ ←, △ ↓ →
Zapnutí "přelézání zdí" schopnosti
△ ↓, R2, →, ↑, ↓
Zapnutí "Force" schopnosti
← → ○, ← → ←
Zapnutí "plavací" dovednosti
↑, □, ↓, →, □, ←, ↑
Zapnutí "Constrict" dovednost
↓, ↑ → → ○ ↑, ↑ ↓
Ohnivý Reaver
↓ ↑ → ↑ ↓ ← ○ → ↓
Další varianta ohnivého Reavera -
△ →, ↓, □, ↑
Ariel Reaver (pouze grafický efekt)
✕, →, ↑, ↑, △, ← ←, →, ↑
Kain Reaver (pouze grafický efekt) -
✕, □, →, △, ←, ← →, ↑
Všechny schopnosti
↑ ↑ ↓ → → ← ○ → ← ↓

M

MEDAL OF HONOUR
Jděte do "Options" obrazovky z "War Room" menu a do enigmatického stroje napište následující cheaty
Neomezené munice- BADCOPSHOW
Rychlá střelba- ICOSTDODEC
Odrážející se střely- GOBLUE
Různá vylepšeníčka- DENNISMODE
Němci mluví anglicky- SPRECHEN
Mód Murphyho- MOSTMEDALS
Hra za kapitána Dye- CAPTAINDYE
Hra za Winstona Churchilla- FINESTHOUR
Hra za velociraptora- SSPIELBERG
Hra za Williama Shakespeara- PAYBACK
Hra za Bismarka- WOOFWOOF
Hra za Wernera von Brauna- ROCKETMAN
Hra za Noaha- BEACHBALL
Hra za Otta- HERRZOMBIE
Hra za Kurta a Rosi- SMPSMDMLK

MEDIEVIL
Cheat mód
Zapauzujte hru, podržte L2 a stiskněte
↓ ↑ □ △ △ ○ ↓ ↑ □ △
Rozšířený cheat mód
Zapauzujte hru, podržte L2 a stiskněte
△ ○ △ □ ○ △ ← □, ↑ ↓, →
□ ← ← △ → □ ← ← △ □ ↓
□, ○ →

MEDIEVIL 2
Cheat menu
Zapauzujte hru, držte R1 a stiskněte
← ↑ □ △ → ○ ↑ □

METAL GEAR SOLID
Nekonečná munice
Po zvládnutí testu mučení dokončete hru v nastavení Easy a začněte znovu s Bandanou.
Neviditelnost
Po selhání testu mučení (zmáčknutím Select) dokončete hru v nastavení Easy a začněte znovu s tajnou jednotkou pro kamufláž.
Alternativní kostýmy
Dohrajte hru do jednoho konce. Pokračujte dál a dohrajte ji do druhého (viz výše). Na konci této druhé hry přijde odměna, a když se Snake ve výtahu svlékne ze svého polápěčského úboru, objeví se ve smokingu ve stylu Jamese Bonda. Přehrajte hru znova a Snake jej vymění za ninjovský oblek.

METAL GEAR SOLID: VR MISSIONS
Fotoalbum Mei Ling
Dokončete mód při ženi s nejlepšími časy u všech třiceti úrovní v time attack. Potom se zpřístupní menu "Extras".

MICRO MANIACS
Síla speciálů na maximum
Vstupte do obrazovky voleb a označte "Secret Options". Držte Select a stiskněte □ ✕ L1 ○ ↑ □ ↓ ↑ ↓ ✕ □
Rozmazané pohyby
Vstupte do obrazovky voleb a označte "Secret Options". Držte Select a stiskněte △ □ → △ ↑ → □ ↑ □
Zvýšení inteligence protivníků
Vstupte do obrazovky voleb a označte "Secret Options". Držte Select a stiskněte □ ↑ △ ○, ←, △, □ □ ✕ ↓

MISSION: IMPOSSIBLE
Vzkaz od programátorů
Zadejte "TTOPFSECRETT" jako kód do "Load Game"
Prohlédnutí všech FMV sekvencí ve hře
Zadejte "SEECOOLMOVIE" jako kód do "Load Game"
Zpomalené pohyby
Zadejte "IMTIREDTODAY" jako kód do "Load Game" a ignorujte zprávu "Bad Password"
Turbo mód
Zadejte "GOOJTTAMYWAY" jako kód do "Load Game" a ignorujte zprávu "Bad Password"
Superskok
Zadejte "BIONICJUMPER" jako kód do "Load Game" a ignorujte zprávu "Bad Password"
Vypnutí umělé inteligence
Zadejte "SCAREDSTIFFF" jako kód do "Load Game" a ignorujte zprávu "Bad Password"

MORTAL KOMBAT 3
Cheat menu
Po obrazovce "Prepare For Kombat" stiskněte ✕ R1 R1. Při správném zadání uslyšíte činely. Na straně kostky "Kombat" stiskněte ↑ a objeví se modrý otazník.
Rozšířené cheat menu
Na obrazovce copyright namačkejte ✕ □, △, L1 L1 R1 R1 L2 L2. Při správném zadání uslyšíte "You ... never win"
Náhodný výběr bojovníka
Na obrazovce výběru bojovníka stiskněte ↑ + Start

MORTAL KOMBAT 4
Cheat menu
Vyberte mód versus a zadejte 302 213 jako Kombat Kode. Vyskočte ze hry a vstupte do obrazovky voleb. Označte "Versus Screen Enabled" a držte Block + Run, dokud se neobjeví "cheat menu".
Hraní za Gora
Dokončete hru za Shinnoka a uložte ji. Zpřístupněte "Cheat menu". V dolní části obrazovky výběru bojovníků potvrďte "Invisible". Nyní stiskněte ↑ 3 ← (obrázek Shinnoka) a Run + Block
Hraní za Noob Saibota
Dokončete hru za Reiku a uložte ji. Vyberte mód versus a zadejte 012 012 jako Kombat Kode. Vyskočte ze hry a vstupte do obrazovky výběru bojovníků. V dolní části obrazovky výběru bojovníků potvrďte "Invisible". Nyní stiskněte ↑ ↑ ← (obrázek Reiky) a Run + Block
Nová zbraň
Dokončete hru za Kaie. Pak začněte novou hru za Kaie a vaší novou zbraní bude Raidenova hromová hůl.
Jiné kostýmy
Označte bojovníka, držte Block a stiskněte ↑ (povolené opakovat max. 3)
Jiné zbraně
Předchozí metodou si vyberte třetí kostým.

MORTAL KOMBAT TRILOGY
Nekonečné kredity
V obrazovce story stiskněte ↓, ↓, ↑, ↑, → → ← ←. Při správném zadání uslyšíte zvuk a stav kreditu se změní na "Freeplay"
Hraní za Chameleona
Vyberte některého ninju (muže) a držte ← + L1 + R1 + □ + △, dokud nezačne zápas. Když začne souboj, váš ninja vybouchne a objeví se Chameleon.
Výběr arény
V obrazovce výběru bojovníka označte Sonyu a stiskněte ↑ + Start. Při správném zadání se obrazovka zachvěje a ozve se rána.
Náhodný výběr postavy
V obrazovce výběru bojovníku stiskněte ↑ + Start
Zpřístupnění "?"
Na čtverci "Konfigure Kombat" podržte L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte ↑

MOTO RACER
Kódy zadávejte rychle v hlavním menu. Při správném zadání slyšíte zvuk motoru.
Zpřístupnění všech tratí
↑ ↑ ← → ↓ ↓ ○ R1 △ ✕
Zpřístupnění všech obrácených tratí
↓ ↓ →, ← ↑ ↑ ○ R1 △ ✕
Převrácený mód
← → ← → ○ ○, L1 L2 △ ✕
Motorky Pocket bike
↑ ↓ R2 R1 ↓ ↑ R1 ✕
Rychlost počítače 50 km/h
↓ ↓ ↓ ○ L2 ○ R1 ↓ ↓ ✕.
Super zrychlené motorky
↑ ↑ ↑ △ R1 △ L1, ↑ ↑ ✕
Motorky budoucnosti
↑ ↑ ↑ ↓ L2 R2 R1 L1 ○ ✕
Noční tratě
↑ □ R1 ↓ △ L2, □, ← L1 ✕
Motorky bez jezdců
← ← △ → → ↑ ↓ R1 L1 ✕
Jezdci bez motorek
→ → ○ ← ← ↓ ↑ R1 L1 ✕

MOTO RACER 2
Bonusové tratě
V hlavním menu namačkejte L1 L1 ↑ ←, △
Rychlejší motorky
V hlavním menu namačkejte ↑ ↑ ↑ → ← △ ✕.
Vyšší skoky
V hlavním menu namačkejte ← ←, ↑ ↑ → → ↓, ↓ □ △ ✕
Soupeři dosahují 50 km/h
V hlavním menu namačkejte □, □ → ← R1, L1 ✕
Vybojování Ultimate Championship
V hlavním menu namačkejte R1, R1 ↑ ↑ □, □ ↓ ↓ L1 □ △ □ ↑ ↓ R △ L1 L2 □ R2 R1, L1 ↑ ↓ ↑ □ ○ △

MUPPET RACEMANIA
Následující kódy zadávejte na úvodní obrazovce a po zadání stiskněte tlačítko Start
Všechny tratě
○ △ ✕ □, △ ✕ ○ △ □ ✕
Všechny postavy a vozidla -
△ ○ △ □ △ ✕ △ △ ✕ ○
Závěrečné titulky
□ △ □ △ ✕ △ □ ○ △ ✕

N

NEED FOR SPEED III: HOT PURSUIT
Chcete-li tyto cheaty aktivovat, napište místo vašeho jména
xcntry- AutoCross – závod v kaňonu
mnbeam- SpaceRace – závod na kosmické lodi
playtm- The Room' – digitální triky
xcav8- 'Caverns' – cesta do podzemí
gldfsh- Scorpio 7' – závody pod vodou
mctyz- Empire City' – bonusový okruh
seealt – můžete hrát hru a používat úhel pohledu z režimu Replay
spoilt – aktivuje všechny vozy včetně 'El Niño' a všechny okruhy kromě bonusových
rocket – El Niño
Těžké auto
Na obrazovce s tachometrem podržte Select + □ + ✕. Držte je, dokud se hra nenahraje.
Rychlejší auto o 25%
Na obrazovce s tachometrem podržte ← + □ + ○. Držte je, dokud se hra nenahraje.
Jízda bez nehod
Na nahrávací obrazovce
↑ ↓ ↑ ← →

NEED FOR SPEED 4: ROAD CHALLENGE
Požití alkoholu
Během nahrávání (obrazovka Loading) podržte R2 L1
Zpomalené auta počítače
Během nahrávání (obrazovka Loading) podržte ← □ ○
Následující kódy napište místo svého jména. Nelze je ukládat na paměťovou kartu.
Auto Phantom- Flash
Auto Titan- Hot rod
Policejní helikoptéra (Test Drive)- Whirly

NEED FOR SPEED: PORSCHE 2000
Přístup ke všem autům
Podepište se jako "ALLPORSCHE"

NHL '99
Následující kódy zadávejte v obrazovce pro kódy
Jiní Jersey- 3RD
Týmy EA a EA STORMS- FREEEA
Tým EA Blades- EAEAO
Bez brankářů- PULLED
Sekvence Stanley Cupu- VICTORY
Malí hráči s velkým brankářem- PLAYTIME
Malí hráči a brankáři- NHLKIDS
Mód velkých hlav- BRAINY
Velcí hráči- BIGBIG
Rychlejší hra- SPEED
Ještě rychlejší hra- SPEEDY
Gól pro domácí tým- HOMEGOAL
Gól pro hostující tým- AWAYGOAL
Superhráč- MARK JOHNSTON

NHL ROCK THE RINK
Mód King of the Rink pro dva hráče
V titulní obrazovce stiskněte
Select △ R2, R1 → ← ↓ ✕
Všechny hřiště POWER SLAM
Všechny zvukové efekty NO CHANCE
Bonusové pohyby IAMWEAK
Dlouhé oslavy
Zapauzujte hru těsně před koncem a stiskněte
→ →, ↑ ↓ ← □ □ ○
Odemknutí týmu NHL BALLEY

NIGHTMARE CREATURES
Cheat mód
Zadejte jako heslo
← ↑ △ ↓ △, △ ✕ ↑ nebo
← ↑ △ ↓ ○ △ □ ↓
Ladicí mód
Zapněte Cheat mód a namačkejte
R1(3x) L1(3x) R2(3x) L2(3x) Select
Smrt jednou ranou
Zapněte Cheat mód a namačkejte
R1 L1 R2 L2 Select
Malé příšery
Zapněte Cheat mód a namačkejte
□, R1 L1 R2 L2 L2 Select
Všechno je rozmazané
Zapněte Cheat mód a namačkejte
R1, L1 R2 L2 R1, L1 L2 Select
Výběr úrovně
V hlavní obrazovce namačkejte
R1 L1 R2 L2 R2 L2, Select

NIGHTMARE CREATURES 2
Procházení zdmi
V hlavním menu podržte
R2 + L1 ○ + □ a stiskněte Select
Nesmrtelnost
Zapauzujte hru, podržte
L2 + R1 + ○ + □ a stiskněte Select

NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKING
Z hlavního menu si vyberte volbu "Time-Trial" a označte položku "use competition access code"
Všechny tratě-
L,O,T,S,O,F,F,E,A,R
Všechna vylepšení-
L,O,T,S,O,F,G,E,A,R
Trať pro triky-
M,O,N,K,E,Y,B,I,K,E
Všichni jezdci-
G,O,O,B,E,R,S
Zrcadlový mód-
E,D,C,M,R,R,R,I,M
Měsíční gravitace-
B,I,G,F,L,O,A,T,E,R
Cartoonovská grafika (Haworth Hill)-
T,O,O,N,[mezera],E,T,[mezera],U,P
Tečkovaná grafika (Sunshine Forest)-
L,O,T,S,O,F,D,O,T,S
Úlounský cheat (Dry River Valley)-
A,B,D,J,C,T,I,O,N
Lávové závody (Aso Volcano)-
L,A,V,A,L,A,N,D,2
Virtuální realita (Cuevas De Drac)-
J,A,C,K,E,D,[mezera],I,N

P

PANDEMONIUM
Volba úrovně
Zadejte jako heslo "BORNFREE"
Nesmrtelnost
Zadejte jako heslo "HARDBODY"
31 životů
Zadejte jako heslo "VITAMINS"
Srdce navíc k životu
Zadejte jako heslo "CORONARY"
Nesmrtelní protivníci
Zadejte jako heslo "EVILDEAD"
Přehození postav
Zadejte jako heslo "BODYSWAP". Při hraní stiskněte △
Speciální zbraně
Zadejte jako heslo "OTTOFIRE"
Bonusová obrazovka
Zadejte jako heslo "CASHDASH"

PANDEMONIUM 2
Výběr úrovně
Zadejte "GETACCES" nebo "OCMCKKEJ" jako heslo
Nesmrtelnost
Zadejte "NEVERDIE" jako heslo
Plné zdraví
Zadejte "HORMONES" jako heslo.
Zbraně
Zadejte "MAKMYDAY" jako heslo
31 životů
Zadejte "IMMORTAL" jako heslo
Zrychlený mód
Zadejte "SKATBORD" jako heslo
Mutantní mód
Zadejte "GENETICS" jako heslo
Příšery se obnovují
Zadejte "JUSTKIDN" jako heslo

PORSCHE CHALLENGE
Cheaty zadávejte v hlavním menu
Cheat menu- □ ○ □
Neomezené napojení- R1 + R2, L1 + L2 + □
Přístupný tovární jezdec- → + □ ← + Select + ✕
Testovací černé Porsche- → + □ ← + ○ + Select
Auta hráčů skáčou □ ✕ □
Všechna auta skáčou ↑ + □ ↑ + ✕ ↑ + □ ↑ + ✕, ↑ + □ ↑ + ✕
Zrychlená auta-
Select + □ Select + ○ Select + □ + ○
Superauto- Select + ○ Select + ✕ Select + □ + ✕
Zrcadlový mód- ← + ✕ ↓ + △ → + □
Interaktivní tratě- ↓ + Start ↑ + Start Select Start
Dlouhé tratě- ↑ + Select ↓ + Select Start Select
Nebezpečná jízda- ↑, ←, → + Select
Vysoké hlasy- ↑, △ ↑ △
Prohlédnutí konečné sekvence a titulek-
□ ✕ ← + Select → + Select

Q

QUAKE 2
Bronzový cheat- Dokončete hru na jednoduchou obtížnost.
Stříbrný cheat- Dokončete hru na střední obtížnost.
Zlatý cheat- Dokončete hru na vysokou obtížnost.

R

RAINBOW SIX
Odhalení všech map- V hlavním nebo "Pause" menu podržte L2 a stiskněte ✕, □ □ △ △ ○ ✕
Závěrečná animace- V hlavním nebo "Pause" menu podržte L2 a stiskněte □ △ □ □ ○ ○ ✕
Doplnění zdraví- V hlavním nebo "Pause" menu podržte L2 a stiskněte △ △ ✕ ○ □ ✕ □ □
Neviditelní rukojmí- V hlavním nebo "Pause" menu podržte L2 a stiskněte □ ○ □ △, ✕ △, ✕ ○
Odemčení všech dveří- V hlavním nebo "Pause" menu podržte L2 a stiskněte △ □ □ △ ✕ ○ □ △
Více munice- V hlavním nebo "Pause" menu podržte L2 a stiskněte □, □ ○ △ ✕, △ ✕ △

Hra bez teroristů- V hlavním nebo "Pause" menu podržte ▬ a stiskněte △, ○, ○, △, □, ✕, △, ○
Supermuži- V hlavním nebo "Pause" menu podržte ▬ a stiskněte ✕, □, △, △, ○, □, ✕, ✕
Všichni za sebe- V hlavním nebo "Pause" menu podržte ▬ a stiskněte ○, △, △, ✕, ○, □, ✕, △

ROLLCAGE STAGE 2

Jako heslo zadejte následující kódy
Aktivuje Survivor mód
HERE TODAY, GONE LATE AFTERNOON
Aktivuje všechno
I WANT IT ALL AND I WANT IT NOW
Aktivuje Demolition mód
IS IT COLD IN HERE OR IS IT JUST ME?
Aktivuje Mirror mód -
I AM THE MIRROR MAN 0000000000
Aktivuje Bubble Soccer mód
IM OBVIOUSLY SICK AS A PARROT
Velká obtížnost Mistrů
MASTERS IS AS HARD AS NAILS MON
Aktivuje všechny tratě -
NOW THAT'S WHAT I CALL RACING 147
Aktivuje Pursuit mód -
PURSUIT, A SUIT MADE FROM CATS
Aktivuje všechna auta
WHEELS METAL ITS THE BIN'
Aktivuje Ghost auta autorů -
WELL FIT A NT THEM PESKY KIDS
Aktivuje všechny bojové tratě
YOU HAVE A LOTTA EXPLODING TO DO

SILENT HILL

Extra menu
Stiskněte v "Options menu" ▬ ▬ ▬ nebo ▬

SLED STORM

Zadávejte kódy v obrazovce options položce Load/Save
Hraní za Sergeie-
○ ▬ ○ ▬ △ ▬ ✕ ○
Hraní za Jackala-
▬ ▬ ○ ▬ ○ ▬ ▬ △
Skútr s vyžl-
○ △ ○ ▬ ▬ ▬ ✕ △
Demo trať-
▬ ▬ △ ○ △ ▬ ○ ✕
Zrcadlové tratě-
○ ▬ ▬ ▬ ▬ ✕ △ ▬
Obrácené tratě-
○ ▬ ✕ ○ ▬ ✕ △ ○
Super Snocross 6-
○ ✕ △ △ ▬ ▬ ○ △
Kompletní Open Mountain Championship-
○ ✕ ▬ ○ ○ ▬ ○ △
Levnější upgrady-
✕ ▬ ○ △ ○ ○ △ ▬
Dance mix-
▬ △ ✕ ▬ △ ○ ○ ✕
Mlha-
○ ▬ ✕ ○ ▬ ✕ △ ○

SPEC OPS

Z skal jsme tento cheat těsně před uzávěrkou tohoto čísla, proto jsme neměli možnost ho vyzkoušet, ale náš zdroj je přinejmenším spolehlivý.
Tlačítkem SELECT přerušte hru. Po zapauzování hry podržte tlačítka ▬ a ▬ a co nejrychleji namačkejte ○ △ ○ ○ ✕ ✕ ✕ ○ ○ ✕ ✕
Jestli se vám povede cheat úspěšně zadat, uslyšíte výkřik.

SPYRO THE DRAGON

Kódy se zadávají v inventáři
Nekonečné životy-
○ 6x ○, ↑ ○ ← ○, → ○
Volba úrovně
○ ○ ○, ← → ← → ○ ↑ ↓

SPYRO 2: GATEWAY TO GLIMMER

Demo Crash Team Racing
v úvodní obrazovce podržte ▬ + ▬ a stiskněte ○
Nalezení drahokamu
Podržte ▬ + ▬ + ▬ + ▬ a Sparks vám ukáže směr k nejbližšímu diamantu.
Následující kódy se zadávají při zapauzování hry
Všechny dovednosti
○ 4x ○
Velká hlava-
↑(4x), ▬ 4x, ○
Placatý mód
← → ← → ▬ ▬ ▬ ▬ ○
Červený Spyro-
↑ → ↓ ← ↑ ○ ▬ ▬ ▬ ▬ ↑ ← ↓ → ↑ ○
Modrý Spyro-
↑ → ↓ ← ↑ ○ ▬ ▬ ▬ ▬ ↑ ← ↓ → ↑ ✕
Růžový Spyro-
↑ → ↓ ← ↑ ○ ▬ ▬ ▬ ▬ ↑ ← ↓ → ↑ ○
Zelený Spyro-
↑ → ↓ ← ↑ ○ ▬ ▬ ▬ ▬ ↑ ← ↓ → ↑ △
Žlutý Spyro-
↑ → ↓ ← ↑ ○ ▬ ▬ ▬ ▬ ↑ ← ↓ → ↑ ↑
Černý Spyro-
↑ → ↓ ← ↑ ○ ▬ ▬ ▬ ▬ ↑ ← ↓ → ↑ ↓
Titulky-
○ ○ ○ ○ ○ ○ ← → ← → ← →

STAR WARS E1: JEDI POWER BATTLES

Hraní za královnu Amidalu
Nejdříve dohrajte hru na obtížnost Jedi s Obi Wanem Kenobi. Poté označte (nepotvrzovat) Obi-Wana. Stiskněte SELECT. Obrázek Obi-Wana nahradí obrázek královny Amidaly. Teď už jen stiskněte ✕ a můžete začít hrát jako královna Amidala.
Hraní za Kapitána Panaku
Nejdříve dohrajte hru na obtížnost Jedi s Plo Koonem. Poté označte (nepotvrzovat) Plo a stiskněte SELECT. Obrázek Kapitána Panaky nahradí obrázek Plo Koona. Teď už jen stiskněte ✕ a můžete začít hrát jako Kapitán Panaka. Upozornění: Kapitán Panaka a královna Amidala používají pouze pěsti a blaster (stře na zbraň).
Hraní za Darth Maula
Nejdříve dohrajte hru na obtížnost Jedi s Qui-Gon Jinnem. Poté označte (nepotvrzovat) Qui-Gon Jinna a stiskněte SELECT. Obrázek Qui-Gon Jinn bude nahrazen Darth Maulem.
Tajné úrovně
11. úroveň: Droidekas - Dokončete hru za Plo Koona
12. úroveň: Kaadu Race - Dokončete hru za Adi Gallia
13. úroveň: Gugan Round-up - V průběhu hry nalezněte tři Gugan artefakty
14. úroveň: Survival Challenge - Dokončete hru za Mace Windu.
Super zbraň Ultimate Saber
Ve 14. úrovni bojujte proti 100 protivníkům všech typů jednotek pro zpřístupnění Ultimate Saber. S Ultimate Saber máte schopnost zabíjet všech nepřátel (kromě bossů) jednou ranou. V menu přerušené hry si pak nastavíte, jestli je zbraň aktivní.

STAR WARS: EPISODE 1 - THE PHANTOM MENACE

Ladicí mód
V hlavním menu označte "Options" (nepotvrzovat) a namačkejte △, uslyšíte pípnutí. Pak podržte současně ▬ + SELECT + △ a dostanete se do menu se spoustou nastavení.

STREET FIGHTER EX 2 PLUS

Hraní za Garudu
Dohrajte všechny E mise v expert módu, nebo dohrajte Arcade mód minimálně 10krát

Hraní za Kairiho
Zpřístupněte Shadowa, pak dohrajte všechny C mise v expert módu, nebo dohrajte hru 20krát a s Bisonem dvakrát

Hraní za Shadowa
Zpřístupněte Garudu a dohrajte všechny D mise v expert módu, nebo dohrajte Arcade mód 14krát

Zpřístupnění bonusové hry
Jděte do hlavního menu a v něm najeďte a zmáčkněte SELECT na "Bonus" 5krát, "Option" 3 krát, "Versus" jednou a nakonec najeďte na "Director" a zde stiskněte SELECT 2krát

Hraní za Hayateho
Zpřístupněte Kairiho a dohrajte do konce B mise v expert módu, nebo dohrajte hru 24krát a s Bisonem 2krát.

Zpřístupnění všech postav
Jděte do hlavního menu. Poté označte "Bonus" a stiskněte 2krát SELECT, označte "Director" a stiskněte SELECT 4krát, označte "Practice" stiskněte SELECT jednou, na konec označte "Arcade" a stiskněte SELECT 4krát

Zpřístupnění módu vs. Bison
Jděte do hlavního menu. Označte "Bonus" a stiskněte SELECT 13krát, označte "Director" stiskněte SELECT 4krát a jako poslední označte "Bonus", a zde stiskněte SELECT 13krát

STREET SK8ER

Kódy zadávejte v hlavním menu.
Zpřístupnění všech bran a zrcadlových trat
→ ○, ○, ← ○ ○, ▬, ▬
Všechna prkna
→ → ▬, ▬ ← ← ▬ ▬
Hra za Sarah
← ← ○ → → ○ ▬ ▬
Hra za Micka
← → ○ ○ ▬ ▬, ▬ ▬
Hraní za Bonobo
→, ○, ←, ←, ○ ○ ○, ○
Hraní za Saho
Dohrajte "Street Tour" dvakrát s Frankie
Zpřístupnění všech bran
Pokaždé, když dohrajete "Street Tour" s normální postavou, dvě modré brány budou zpřístupněny. Dohrajte "Street Tour" se všemi čtyřmi jezdci a brány se zpřístupní všechny
Speciální prkna
Pokaždé, když dohrajete "Street Tour" s bonusovou postavou, zpřístupní se pět prken. Dohrajte "Street Tour" se všemi čtyřmi jezdci a prkna se zpřístupní všechny
Zrcadlové tratě

STREET SK8ER 2

Náhradní kostýmy
Držte ▬, ▬, ▬ nebo ▬ a vyberte "Skate"
Cheaty se zadávají na obrazovce s nápisem "Press Start Button"
Všechny tratě
←, →, ←, →, ○, ○ ▬ ○
Všechna prkna
Všechny postavy
← ← → ○ ▬ ○ → ▬
Dovednosti, level a atributy na maximum
▬ ○ ← ← ▬ ← ▬ ←
Prohlédnutí FMV sekvencí
▬ ▬ ▬ ▬ ▬, ▬, ▬ ▬

SYPHON FILTER

Výběr mise
Přerušte hru, vstupte do "Options", označte "Select mission" a současně stiskněte
▬ + ▬ + ▬ + ▬ + ○ + ○ + ✕
Všechny zbraně s neomezenou municí
Přerušte hru, označte "Weapons" a současně stiskněte SELECT + ▬ + ▬ + ▬ + ○ + ✕
Superobtížnost
V hlavní obrazovce stiskněte současně
▬ + ▬ + ▬ + ○ + ○ + ✕
Slabí nepřátelé
Přerušte hru, označte "Map" a podržte → + ▬ + ▬ + ▬ + ○ + ✕

SYPHON FILTER 2

Těžký mód
Na hlavní obrazovce označte New Game (nepotvrzujte) a stiskněte zároveň
↑ + SELECT + ▬ + ▬ + ○ + ○ + ✕
Výběr úrovně
Pauzněte hru, označte volbu MAP (nepotvrzujte) a podržte tlačítka
→ + ▬ + ▬ + ○ + ○ + ✕
Na obrazovce voleb nyní naleznete položku "Cheats"
Smrt jednou ranou
Pauzněte hru, označte volbu Weaponry (nepotvrzujte) a podržte tlačítka SELECT + ▬ + ○ + ○ + ✕. Na obrazovce voleb nyní naleznete položku cheats

TARZAN

Cheatový mód
V hlavním menu namačkejte ← ←, →, →, ↑ ↓ ← → ↑ ↑, ↓ ↓. Pod volbou "Load Game" se objeví volba CHEAT
Výběr úrovně
Zapněte CHEAT mód a v něm namačkejte ▬ ▬ ▬ ▬ ▬ ▬ ▬ ▬ ▬, ▬. Jestliže jste zadali kód správně, uslyšíte signál
Nekonečně životů
Zapněte CHEAT mód a v něm namačkejte ▬, ▬ ▬ ▬ ▬ ▬ ▬ ▬. Jestliže jste zadali kód správně, uslyšíte signál

TEKKEN 3

Speciální kostýmy
Kostýmy vyberete tlačítkem START, nebo △
Jin- Hrajte s ním 50krát
Xiaoyu- Hrajte s ní 50krát
Anna- Hrajte s ní 25krát
Gunjack- Hrajte s ním 10 krát
Tiger- Zpřístupněte všechny konečné sekvence ostatních postav
Speciální postavy
Gon- Vybojujte mód Tekken Ball a v něm Gona porazte, nebo se podepište v Survival módu jako GON
Dr. Boskonovitch- V Tekken Force módu vybojujte tři klíče. Na konci čtvrté úrovně budete bojovat s doktorem Boskonovitchem, porazte ho a je váš.

THEME PARK WORLD

Zapomenutí půjčky
V parku stiskněte osmkrát (← ↓ ✕ ○), SELECT. Při správném zadání uslyšíte zvuk
Zlaté vstupenky
V parku stiskněte čtyřikrát (↑ ↓, ←, →, ○, →, ←, ↓, ↑, ○), SELECT. Při správném zadání uslyšíte zvuk
Super cheat
V parku stiskněte osmkrát (↑ ↓, ↑, ↓, ← ↑ ↓, ↑, ↓ ↓), SELECT. Při správném zadání uslyšíte zvuk

THIS IS FOOTBALL

Následující cheaty se vkládají v hlavním menu. Po napsání cheatu spusťte exhibiční zápas, vyberte si tým, zvolte strategii a spusťte hru. Pokud jste cheaty vložili správně, uslyšíte tupý zvukový efekt
Malí hráči- ○, ▬, → ▬, ▬.
Malé hlavy- ▬, ↓, ▬, ▬, ○
Velké hlavy- △ △, ▬ ▬, ▬
Hlava jako míč- ← ▬ ▬, ▬ ▬
Překvapení- ↓ ▬, ▬ ▬, △
Hráči v teplákových soupravách-
○, ▬, ←, ▬, △
70. léta- ▬, ▬, ▬, ○ ▬
Černobílé obrázky- ↑ ▬ ▬ ▬ ▬.

TINY TANK

Obrazovka cheatů
Podržte současně ▬ + ▬ + ▬ + ▬ + ← + ○ + △ + ○ a stiskněte ✕ v menu "Stamper". Po správném zadání se objeví obrazovka s cheaty
Cowboy Hat
Když zabijete Big Barta v prvním kole, ztratí svůj klobouk a vy si ho můžete vzít. Jestli vás ale zabije, o klobouk přijdete.

TOCA: TOURING CAR

Požadované cheaty vepište do oddílu pro jméno hráče
Znemožnění detekce kolize- CMNOHITS
Sopečná trasa- CMDISCO
Odemknutí všech tratí- JHAMMO
Zamknutí všech tratí- CMLOCK
Pohled z helikoptéry- CMCOPTER
Karikaturní pozadí- CMTOON
Pozadí s hvězdným nebem- CMSTARS
Prémiová auta- CMGARAGE
Střílení do ostatních aut- TANK
Motokárový režim- CMCHUN
Agresivní auta- CMMAYHEM
Nízká gravitace- CMLOGRAV
Déšť v opačném směru- CMRAINUP
Rychlý režim- XBOOSTME
Pohled z filmové kamery- CMFOLLOW
Pohled typu Micro Machines- CMMICRO
Pohled hlavou dolů- CMUPSIDE

TOMB RAIDER

Přeskočení úrovně
V inventáři stiskněte
▬ △ ▬ ▬, ▬, ▬ ○ ▬
Všechny zbraně a dobytí munice
V inventáři stiskněte
▬ ▬ △ ▬, ▬, ○, ▬ ▬

TOMB RAIDER II

Přeskočení úrovně
Držte ▬ a udělejte krok ← →, ← ↓, ↑. Pusťte ▬, otočte se třikrát o 360 stupňů a skočte dopředu s přemetem ve vzduchu.
Všechny zbraně
Držte ▬ a udělejte krok ←, →, ←, ↓, ↑. Pusťte ▬, otočte se třikrát o 360 stupňů a skočte dozadu s přemetem ve vzduchu.

TOMB RAIDER III

Všechny klíče a tajemství
Při hře stiskněte ▬ 5x, ▬ ▬ 3x, ▬ ▬ ▬, ▬ 2x, ▬, ▬ 2x, ▬, ▬
Krystaly, lékárničky a všechny zbraně
Při hře stiskněte ▬, ▬ (2x), ▬ 4x, ▬ ▬, ▬ 2x, ▬ ▬ 2x), ▬ (2x, ▬ ▬ 2x, ▬.
Přeskočení úrovně
Při hře stiskněte ▬ ▬, ▬ 2x, ▬ ▬ ▬, ▬ ▬ ▬ 4x, ▬ ▬, ▬ 4x, ▬

TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION

Při zadávání cheatů je nutné být otočen přesně na sever
Přeskočení úrovně
V inventáři označte "LOAD", stiskněte ▬ + ▬ + ▬ + ▬ + △ a na konec ↑
Všechny zbraně
V inventáři označte "SMALL MEDIPACK", stiskněte ▬ + ▬ + ▬ + ▬ + △ a na konec ↑
Všechny artefakty
V inventáři označte "LARGE MEDIPACK", stiskněte ▬ + ▬ + ▬ + ▬ + △ a na konec ↓

TOMORROW NEVER DIES

Dokončení mise
Zapauzujte hru a stiskněte SELECT, SELECT, ○, ○, SELECT, ○
Volba úrovně
V menu výběru mise naťukejte SELECT, SELECT, ○, ○, ▬, ▬, ○, ▬, ▬
50 lékařských balíčků a všechny zbraně
Zapauzujte hru a stiskněte SELECT, SELECT, ○, ○, ▬, ▬, ▬, ▬
Ladicí mód
Zapauzujte hru a stiskněte
SELECT, SELECT, ○, ○, ▬, ▬, ▬
Pro jeho vypnutí zapauzujte hru a stiskněte
2x SELECT, 2x ○, ▬, ▬, ▬.
Nesmrtelnost
Zapauzujte hru a stiskněte
2x SELECT, 2x ○, △, SELECT
Žádné zdi
Zapauzujte hru a stiskněte
SELECT, SELECT, ○, ○, △, △, △, △
Pro deaktivaci opakujte stejný postup.

TONY HAWK'S SKATEBOARDING

Cheaty zadávejte během zapauzované hry a držení ▬
Všechny arény-
△, →, ↑ ○ △ ←, ↑, ○ △.
Statistiky na 13- ✕, ○ ○ △ ↑ ↓
Velké hlavy- ○ ○, ↑, ←, ←
Neomezeně speciálních bodů-
✕, △, ○, ↓, ↑, →.

V-RALLY 2

Zpřístupnění všeho
V menu OPTIONS vstupte do "Game Progression" a namačkejte ▬ ▬, ← → ← →, ↑, ↓, ↑ ↓ ✕, ✕ + SELECT. Nyní si ○ zaktivujte políčka.

VIGILANTE 8: SECOND OFFENSE

Chcete-li mít přístup i do úrovní prvního dílu, pauzněte hru a vyměňte disk za CD prvního dílu *Vigilante 8*. Objeví se zpráva "V8 levels enabled". Vložte zpět disk druhého dílu, opusťte rozehranou hru a budete moci hrát i v původních úrovních.

Najeďte na "Game Status" v Options obrazovce, stiskněte dohromady ▬ a ▬ a zadejte následující kódy
Superrakety- BLAST_FIRE
Těžší auta- GO RAMMING
Velká kola- GO MONSTER
Zpomalený mód- GO SLOW MO
Arcade mód bez protivníků- HOME ALONE
Prohlédnutí závěrečného videa- LONG MOVIE
Vypnutí gravitace- NO GRAVITY
Rychlá akce- QUICK PLAY
Nesmrtelnost- SILBICN UNI
Všechna auta- LLA_KCOLNU
Maximální vylepšení aut- LLA_DORTOH
Rychlá střelba- RAPID FIRE
Rychlejší auta- MORE SPEED
Lehčí auta- HI CEILING
Nalákání nepřátel- UNDER FIRE
Vysoké zavěšení- JACK IT UP
Velká kola- GO_MONSTER
Vypnutí létacího Power-up- DRIVE_ONLY
Stejná auta v multiplayer- MIXED CARS
Vypnutí všech kódů- NO CODE

WIP3OUT

Všechny následující cheaty se vypisují do jména hráče v "Options" položce "Game Setup"
Přístup ke všem tratím- WIZZPIG
Přístup k "Phantom" třídě hry- AVINIT
Přístup ke všem týmům- JAZZNAZ
Žádné srážky- NOWHEELS
Nekonečné štíty- GEORDIE
Nekonečný Hyperthrust- MOONFACE
Nekonečné zbraně- DEPUTY

XENA: WARIOR PRINCESS

Volba úrovně
Označte "New Game" a stiskněte
△ ○ ○ △ ○ ↑ ↑ ↑
Následující cheaty se zadávají v hlavním menu.
Plné štíty a útok- △ ○ △ ○ ○ ↑ ↑ ↑
Nesmrtelnost- ↑ ↑ ↑ ○ ○ ↑ → ←

VAROVÁNÍ

Bohužel není v našich silách vyzkoušet funkčnost všech cheatů. Tam, kde to je možné, však tyto kódy testujeme. V některých případech to však vzhledem ke složitosti některých cheatů není možné. V takovém případě však čerpáme z osvědčených zdrojů.

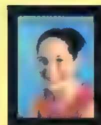
Všechny cheaty jsou určeny pro evropskou PAL originální verzi hry, takže pokud vlastníte jinou verzi, ať už americký originál nebo pirátskou, je dost možné, že budete neúspěšní.

V případě, že vlastníte PAL originál, ujistěte se, že zadáváte cheaty správně a splňujete všech uvedených podmínek. Pokud opravdu nefungují, informujte nás prosím na naší Hotline 02-369935. Děkujeme za pochopení.

DOWNLOAD

ČAS JE VZÁCNÝ, ALE PRAVDA JE JEŠTĚ CENNĚJŠÍ. NIKOLIV OVŠEM VÍC NEŽ DISK 29.





SPRÁVCE CD: Catherine Channonová
Připomínky, dotazy a nadávky lze směřovat na elektronickou adresu **playstation@score.cz** či zasílat faxem na číslo 02/367 951. Telefonicky vyřizujeme pouze reklamace.

Tento disk se pyšní hned několika velkými jmény. Tak předně pan Colin McRae a jeho parťák Nicky Grist hrají hlavní roli v *Colin McRae 2.0*, v *Jedi Power Battles* se zase na scénu vracejí slavní rytíři se světelnými meči. Pak tu máme staré známé a oblíbené *Destruction Derby*, vracející se v *Raw* verzi. Do stínu nesmíme odsouvat ani možné příští hvězdy, třeba *In Cold Blood* od SCEE, *Hogs Of War* od Infogrames či *MoHo* od Take 2. Takže sem s novou krví...

Catherine Channon

POUŽITÍ DISKU 29

Nechejte nahrát úvodní menu disku. Z jednotlivých dem si můžete vybírat pomocí tlačítek ← a →. Tlačítkem ⊗ pak potvrdíte svou volbu. Po dokončení některých ukázek budete muset resetovat konzolu.





Jedeme zdaleka, lásko... Dva roky poté a Colin stále ukazuje konkurenci záda.

Colin McRae Rally 2.0

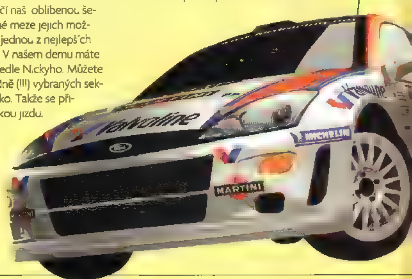
■ VYDAVATEL	Codemasters
■ STYL	Rallye simulátor
■ PROGRAM	Hratelné demo

Plánové McRae a Grist opustili své staré subaru a podlehli svodům nového Fordu Focus. Jejich výkonnost však dolů rozhodně nešla. A to samé platí o hře, která tlačí naši oblíbenou šedou bednu skutečně až na samé meze jejích možností. Ano, *Colin McRae 2.0* je jednou z nejlepších závodních her pro PlayStation. V našem demu máte možnost usednout za volant vedle Nickyho. Můžete si vyzkoušet jednu ze tří náhodně (!!!) vybraných sekcí - Finsko, Francie nebo Švédsko. Takže se připoutejte a připravte na ďábelskou jízdu.

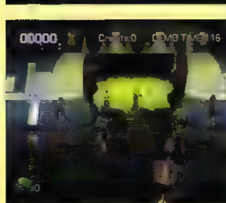
■ Ovládání:
- ⊗ Plyn
- ◎ Ruční brzda
- △ Změna úhlu kamery
- ▢ Brzda
- R1 Pohled dozadu
- ↑↓←→ Volant
- START Pauza

■ Další rysy:
Po měsících ladění a štosování je *Colin McRae 2.0* sladší než ta nejlepší čokoláda.

■ Další informace:
V PlayTestu v *PSM25* můžete tomuto Fordu Focus nahlédnout pod kapotu.









Možná budete muset použít Síly, jinak lodí obchodní federace živí neprojdete, což by znamenalo, že se ani nedostanete na konec našeho dema.



Při letu nad futuristickou krajinou v *N-Genu* vám možná budou vstávat vlasy hrůzou na hlavě. Čeká vás totiž pěkně ďábelský let plný útoků stremhlav, prolétávání ohně apod. Máte pět minut na to, abyste prolétli všechna kontrolní stanoviště a poslali k zemi své krvelačné protivníky. Takže s chutí do toho.



Jedi Power Battles

■ VYDAVATEL	Activision
■ STYL	Mlátička
■ PROGRAM	Hratelné demo

Hra *Jedi Power Battles* je volně inspirována filmem *Epizoda 1*, a tak se záhy ocitnete v hodně nepraktickém oděvu jednoho z pěti členů rady Jedi a čekají vás boje na nejrůznějších místech *Epizody 1*. V našem demu se podíváte na bitevní loď obchodní federace. To, co původně měly být mírové rozhovory mezi Neimodiany a Jedi, přerostlo v ozbrojenou rvačku. Musíte se proto svým světelným mečem prosekat lodí a na cestě zneškodnit nejrůznější druhy droidů, od velitelů až po piloty

■ **Ovládání:**

- △ Těžký útok
- □ Seknutí (horizontální útok)
- ○ Výskok (při dvojím stisknutí následuje dvojitý Jedi výskok)
- ⊗ Seknutí (vertikální útok)
- ←→↓↑ Pohyb
- L1 Krytí
- L2 Přepnutí síly
- R1 Zámek (zaměření na nejbližšího nepřítele)
- R2 Běh
- START Menu
- SELECT Přepínání mezi ukazateli životní energie a síly
- △ Silový útok na krátkou vzdálenost
- □ Použití speciální položky (na krátkou vzdálenost)
- ○ Defenzivní použití Síly na krátkou vzdálenost
- ⊗ Silový útok na delší vzdálenost

■ **Další rysy:**
V kompletní verzi hry můžete hrát jako Obi-Wan, Qui-Gon, Mace Windu, Adi Gallia nebo Pio Koon.

■ **Další informace:**
Za použití Síly se můžete dobrat i k našemu PlayTestu, který jsme pro normální smrtelníky otiskli v *PSM26*.

N-Gen Racing

■ VYDAVATEL	Infogrames
■ STYL	Futuristické závody
■ PROGRAM	Hratelné demo

Tento futuristický kříženec *Ace Combatu*, *Rollcage* a *WipEoutu* je první hrou svého druhu na PlayStation. Není to ani letecký simulátor, ani normální úžasně rychlá závodní hra, nýbrž jakýs hybrid obou těchto žánrů. V našem demu máte pouhých pět minut na to, abyste se v jednom z tryskových aeroplánů vznesli k obloze a zasvištěli si po okruhu. A pozor na orientaci, tohle totiž zdaleka není žádná procházka růžovou zahradou jako výše zmíněné hry

■ **Ovládání:**

- L1/R1 Rychlé rolování (doleva a doprava)
- L2/R2 Ovládání kormidla
- △ Měnit zbraně (bojová třída a nahoru)
- ○ Vystřelit ze zbraně (bojová třída a nahoru)
- ⊗ Vpřed
- □ Aktivace přídavných trysek
- SELECT Procházet pohledy
- START Vstup do menu

■ **Další rysy**
V kompletní verzi hry si můžete kupovat a vylaďovat letadla, účastnit se lukrativních závodů a vyhrávat v nich velké peníze. Pokud ve svém zastaralém, ale spolehlivém cvičném letadle vyhrajete několik závodů, záhy zjistíte, že máte dost peněz koupit si mnohem rychlejší a módněji vyhlížející mirage. Samozřejmostí jsou zbraně a speciální předměty

■ **Další informace:**
Zařaďte zpětný chod a podívejte se do předminulého čísla, kde najdete kompletní PlayTest této hry. *N-Gen* dostal 8/10 a rozhodně si je zasloužil, má stylovou grafiku, návykovou hratelnost a množství režimů a nejrůznějších soutěží. A to jsme ještě zapomněli na úchvatný multiplayer.



Připravte se na nekompromisní souboje. Tohle není jako na jatkách. To je totiž boj.

Hogs Of War

■ VYDAVATEL	Infogrames
■ STYL	Worms s prasaty
■ PROGRAM	Hratelné demo

Kdo by si pomyslel, že válčící pašíci budou tak zábavní? Zde máte šanci připojit se k velké bitvě o vepřové. Jsou tu dvě úrovně, jedna hra pro jednoho hráče - postavená na první úrovni skutečné hry - a jedna úroveň pro dva hráče. Buď můžete být v britské, nebo ruské armádě, tedy rozumí se prasat.

■ **Ovládání:**

←→↓↑ Pohyb prasátka
▢ Výskok
△ Vstup do vozu/artilerie/budovy
L1 Ovládání kamery
START Pauza
◯ Otevřít menu pro výběr zbraně
←→↓↑ Výběr zbraně
⊗ Výběr zbraně/zavřít menu
R1 Zamířit pozemní zbraň
⊗ Výstřel
△ Odejít od stávající zbraně
R1 Posunout trajektorii nahoru
R2 Posunout trajektorii dolů
⊗ Při podržení větší dostřel a síla zbraně
⊗ Při opětovném stisknutí lze u některých zbraní vyvolat detonaci

■ **Další rysy:**

Kompletní verze obsahuje válku v plném rozsahu, s většími a smrtonosnějšími zbraněmi. Čekejte mnoho různých prostředí, kde lze vést překvapivé taktické bitvy. Je to prostě víc než jen hezká střílečka s trochou taktiky. O tom svědčí i velmi kvalitní multiplayer, který je podobně jako v případě *Worms* hlavním pilířem hry.

■ **Další informace:**

Ty si vyrýpejte v minulém čísle, kde jsme otiskli PlayTest. Hra dostala 8/10 a zasloužila si je především za výtečnou hratelnost (jak jsme již řekli - multiplayer!!) a životnost.









Odvážíte se pustit do souboje se dvěma nejproslulejšími borci ze *Street Fighter*? Snažte se z dema dostat co nejvíc, v poslední verzi oblíbeného capcomovského titulu na vás totiž čekají speciální chvaty.

Street Fighter EX 2 Plus

■ VYDAVATEL	Virgin
■ STYL	Mlátička
■ PROGRAM	Hratelné demo

Malinkatý Ryu na sebe hodil své bílé kimono a pelášil si to rozdat se svalnatým přešounem Sagatem. Capcomovské nejnovější pokračování epické série *Street Fighter* je opět tady, takže se můžete na vlastní oči přesvědčit, jak se výše zmíněný pár za tu dobu zlepšil. Co se týče nás, my sázíme na toho malého. Ukončete výstup a nástup, dveře se zavírají - příští zastávka: *Street Fighter EX3* na PlayStation2.

■ **Ovládání:**

↑ Výskok
↓ Dolů
⊗ Nízký kop
▢ Vysoký kop
◯ Kryt
△ Úder nahoru

■ **Další rysy:**

Kompletní verze hry obsahuje všechny chvaty i postavy z celého seriálu *Street Fighter* (je jich tu více než dvacet). Rovněž se můžete těšit na speciální chvaty, které jsou na protivníky chrleny skutečně závratnou rychlostí. Alfa, Turbo, EX atd. - tahle série má tradici a tenhle projekt ji rozhodně ostudu nedělá. Má skvělou grafiku, zábavnou hratelnost, a jak jsme již řekli, spousta bojovníků vás zaměstná na dlouho, přestože by mohla být o fous obtížnější.

■ **Další informace:**

Kompletní recenzi najdete v *PSM27*. Získala solidní hodnocení 7/10.

Video Galerie

NÁŠ PRAVIDELNÝ POHLED NA HRY BUDOUCÍ I SOUČASNÉ

Destruction Derby Raw

VYDAVATEL	SCEE
STYL	Nebourej, co můžeš
PROGRAM	Video

In Cold Blood

VYDAVATEL	SCEE
STYL	Adventure
PROGRAM	Video

Tombi 2

VYDAVATEL	SCEE
STYL	Plošinovka
PROGRAM	Video

Ronaldo V-Football

VYDAVATEL	Infogrames
STYL	Fotbalový simulátor
PROGRAM	Video

MoHo

VYDAVATEL	Take 2
STYL	Akční arkáda
PROGRAM	Video

PŘÍŠTÍ MĚSÍC

- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible] JACKIE CHAN'S STUNTMASTER
- [illegible] MOHO, TENCHU 2, TEST DRIVE 6, [illegible] TITAN AE [illegible]

EXTRA

JAK POUŽÍVAT NAŠE NAHRÁVATELNÁ DATA

Zasuňte paměťovou kartu do své [illegible]

V Downloadu vám *PSM* nabízí exkluzivní přístup k nejnovějším cheatům. Stačí si je zkopírovat na paměťovou kartu a už to jede...

Colony Wars: Red Sun

První ze dvou částí cheatů pro *Colony Wars: Red Sun*. S tímto „sejvem" získáte přístup k prvním dvěma stanicím, v dalším čísle získáte zbývající dvě.

Rollcage Stage II

Nemusíte se pracně prodírat všemi turnaji a získávat všechny okruhy, stačí si nahrát tuto pozici a máte je všechny na dosah.

Fear Effect

S těmito bloky získáte přístup k disku dvě a tři, příští měsíc vám přineseme ten poslední.

Driver

Zde vám pozice poskytne přístup do jinak velmi těžko z skatelné poslední mise. Tam vám pomáhej Bůh.

DOPISY

Tradiční pošta: **Feedback, Oficiální Český PlayStation Magazín, Šantrochova 16, 162 00 Praha 6**
Vesmírná pošta: **jana@psmag.cz** Web: **www.psmag.cz**

FEEDBACK

NAŠE CD, HRY PRO HOLKY, PLAYSTATION2. VY SE PTÁTE, MY ODPOVÍDÁME.



DEMA VS. VIDEA

Čtu váš časopis již více než dva roky a za tu dobu jsem si koupil asi 10 originálních her. V poslední době mne však začíná trápit jedna věc s vaším magazínem. Ačkoliv shledávám vaše recenze férové, daleko více bych uvítal, kdybyste hry hodnotili v procentech. To by mi při výběru her pomohlo a předpokládám, že spousta čtenářů má stejný pocit.

Ale moje hlavní výhrada se týká vašeho disku - jsem stále znechucenější, protože se neustále zvyšuje počet videí. V posledních čtyřech či pěti měsících na disku bylo příliš nehratelných verzí. Co se stalo? A když už mám příležitost si něco zahrát, jsou to blbosti a nikoliv ty nejlepší hry, které jste dříve na CD dávali. Zastavte proto prosím příval videí!

Jiří Sarček
Brno

Minulý měsíc jste mohli hrát dema *Tony Hawk's 2* a *EURO 2000*, tento měsíc na CD naleznete *Colin McRae Rally 2*. Musíte pochopit, že demo na CD můžeme umístit pouze v případě, když je vývojáři vytvoří. A právě v tom je možná potíž - některé firmy raději jednodušše vytvoří video, než by investovaly statisíce korun do výroby demoverzí. Na druhou stranu - dokud videa nezpůsobují úbytek demoverzí, není to situace kritická a my jsme měli v posledních šesti měsících vždy pět hratelných demoverzí.
A ještě k hodnocení. V *PSM* hodnotíme deseti stupni, protože jsme přesvědčeni, že to je nejspravedlivější. Jaký je rozdíl mezi „slabou" sedmičkou a „vysokou" sedmičkou? Přečtěte si recenzi! Ale jaký je rozdíl mezi 74% a 75%? Hmm.

HOLKA

Dnes jsem si koupila nové číslo *PSM*, a abych vám napsala pravdu, už mě přestáváte bavit. Dříve jsme se s přítelem hádali, kdo ho koupí dřív, ale už se ani netěším na nové číslo, protože je fakt, že poslední dobou jsou to převážně samé sportovní a závodní hry a pak už jen blbosti. Myslíte, že normální (.!!) holka (22) vezme ovladač a bude se v autíčkách honit po Las Vegas? Nebo si myslíte, že si vezmu meč a budu se za někým plížit, abych mu zezadu podřízla krk a měla z toho radost? Kde jsou všechny ty hry typu *Casper*, *Rayman*, *Spyro*, *Crash*, *Pac-Man* atd? To už se nic takového nedělá? Fakt je mi líto, že já sama už nemám co bych si tu při osamělých večerech zahrála. Můžete mi poradit (kromě toho, že mám jít k sousedovi a on mě už nějak zabaví, to už jsem slyšela v práci, díky nechci)?

Zuzka Špetlíková-Nováková
Praha

Tedy skutečně nemáme pocit, že by byl *Driver* vyloženě záležitostí chlapů. Například naše jazyková korektorka si nemůže vynachválit *Rollcage Stage II* a *Resident Evil 3*. OK, jak chcete - [illegible] vám vraždit nebo kopat do míče, ale proč nezkusit *Gran Turismo*? Dobrá, dobrá, jak chcete. Z posledních čísel doporučujeme *Disney WRT Racing*, *Rescue Shot*, *Tombi 2*, *MediEvil 2* a *Barbie Super Sports* (ehm). No, moc toho není, to je fakt - ještě letos se ale dočkáte nejen *Raymana 2*, ale *Spyra 3* a dalšího *Crashe*, takže určitě je na co se těšit. Nevzdávejte se a nezapomeňte pozdravovat přítele, podle vašeho podpisu soudíme, že podlehl. RIP.

PORAĎTE!!

Vzhledem k tomu, že mám opravdu velké problémy ve hře *MediEvil*, prosím o poskytnutí několika cheatů. Nekupuji pravidelně PlayStation Magazín, proto vás žádám o zaslání těchto cheatů v přiložené obálce.

Martin

Bohužel není v našich silách odpovídat jednotlivě na vaše dotazy. Abychom vás ušetřili podobných situací, vznikla telefonická hotline (02/369935), kde vám náš specialista poradí v čemkoliv, co se her na PlayStation týká. Ze stejného důvodu najdete v tomto [illegible] naposledy rubriku Nějaké dotazy?, kterou v příštím čísle nahradí stránka se stručnými tipy. Kromě toho od tohoto čísla naleznete v rubrice Top Secret čtyřstránkový seznam všech důležitých cheatů na zhruba 100 her

TITAN AE SOUTĚŽ

Jeden z nejočekávanějších film[illegible] *Titan AE* je animovaná výpravná sci-fi, jejíž kreslené postavy namluvili mj. Matt Damon, Drew Barrymore nebo Bill Pullman. Film má v ČR premiéru 3. srpna (počítačová hra, jejíž BluePrint naleznete na stránce 33, vyjde až koncem roku) a vy máte jedinečnou příležitost vyhrát jeden z pěti hodnotných balíků plných dárkových předmětů z tohoto filmu. Stačí, když nám do poloviny září napíšete, jak se jmenuje hlavní hrdina filmu. Pište na korespondenčním lístku na obvyklou adresu. Hodně štěstí!

PLAYSTATION 2
HOREČKA

Hlavním tématem vašich dopisů začíná být PlayStation2. Zde jsou vybrané otázky a naše odpovědi na ně.

Otázka: Můžete trochu upustit od PS2 a více se věnovat první převratné konzole PS1?

Odpověď: Zatím nikoliv - o všem ko[illegible]em PS2 hodláme informovat až do vzniku spec[illegible]ální[illegible]ho ma[illegible] z[illegible] pro PlayStat[illegible]on2. [illegible]šech[illegible] má [illegible] své meze a tak toho u nás k[illegible] pět stran nov[illegible]nek pr[illegible]š nenajdete a [illegible]mata až na opravdu vy[illegible] hry, věnujeme výhradně hrám pro PlayStation1

Otázka: Uvažuji o koupi PS2, a proto se vás ptám, jestli budete spolu s *PSM* vydávat i DEMO CD pro PS2 a nejen pro PS1. Pokud by se tak nesta[illegible]o, myslím, že by by[illegible] majitelé PS2 velmi znevýhodněni.

Odpověď: [illegible]ak jsme [illegible]ž naznač[illegible], věříme, že stejně jako u PS1 získáme licenc[illegible] i pro vydávání časop[illegible] [illegible], který by mě[illegible] [illegible]zřejmě vlastn[illegible] demo CD. Zapomeň[illegible] a teor[illegible]e jednono[illegible] verz[illegible] [illegible]ho magazín[illegible]

Otázka: Jaká bude přibl[illegible]žná cena PS2?

Odpověď: Z nějakého důvodu s[illegible] všichn[illegible] myslí, že se bude pohybovat zhru[illegible] [illegible]onzoly. To je ve[illegible]ký omy[illegible] - pře[illegible] cena pro [illegible] [illegible]o zat[illegible]m nebyla o[illegible]ášena, leccos však napoví předpokládaná [illegible] Br[illegible]tán[illegible] (299 [illegible]ber), která však rovněž nebyla potvrzena [illegible]e dá předpok[illegible]ádat následné postupné sn[illegible]žován[illegible]

Otázka: To snad nemyslíte vážně, že Sony chce př[illegible]dat k PS2 pevný disk a modem a tím až trojnásobně zvýšit cenu? Pokud se tak stane, PS2 si určitě nekoupím.

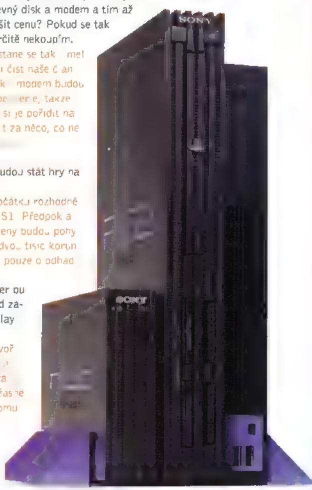
Odpověď: Nestane se tak [illegible] měl[illegible] byste peč[illegible]vě[illegible] číst naše č[illegible]án[illegible]ky. Pevný d[illegible]sk [illegible] modem budou vydány [illegible]ako pe[illegible]er[illegible]e, takže nebude nutné si je pořídit na jednou a p[illegible]at[illegible]t za něco, co ne[illegible]hodláte [illegible]

Otázka: Ko[illegible]ik budou stát hry na P[illegible]ayStat[illegible]on2?

Odpověď: Zpočátku rozhodně více než na PS1. Předpok[illegible]á[illegible]dáme, že se ceny budou pohybovat ko[illegible]em dvou tisíc korun. Opět jde však pouze o odhad.

Otázka: Kolik her bu[illegible]de k dispozici od začátku prodeje PlayStat[illegible]on2?

Odpověď: Hovoř[illegible] [illegible]e až o [illegible] [illegible]hrách (viz stra[illegible] [illegible], což je [illegible]žás[illegible]é [illegible]is[illegible]o. Sami tomu [illegible]evěříme, ale [illegible], kdyby [illegible]ich vyšlo tř[illegible]cet [illegible] b[illegible]de [illegible] skvě[illegible]é.



Moje vývojářský peklo

Text: Nick Ellis
Ilustrace: Stuart Harrison

ZTRATÍ SE DISKY A VE HŘE SE OBJEVÍ NAHÉ DÁMY, CO JEN S *LOTHAR - WONDERDOG*! BUDE!??

Ahoj zas po čase. Díky, že jste se mnou a mým Herním deníkem vydrželi. Tento měsíc jsme nejedli skoro nic jiného než pizzu. A koukali na The Fast Show.

Pondělí 17. května
Dopoledne
Jak řekl Bob Dylan, čas už skoro vypršel. Dobré zprávy: producent Mike dostal padáka, producent Nick (to jako já) dostal jeho místo. Špatné zprávy: na dokončení *Lothar - Wonderdog*! máme necelé čtyři měsíce a hotová je tak asi jedna třetina! Takže tady máte ve stručnosti Týden v životě jedné hodně spěchající hry. Račte.

Odpoledne
Občerstvovací schůzka dole u Žíznivého velblouda. Hlavní programátor Eugene má zpoždění a nakonec se přiřítí napůl šílený. Zmizela beta verze *Lothar* a spolu s ní i zálohy. To je špatné. Vracíme se do kanceláře a organizujeme pátrací akci. Já prohledávám kuchyňku, kluci z hudebního prohlížejí hlavní místnost a Eugene s ostatními programátory mají na starosti sklad. Po nějaké půl hodině si jeden týpek z hudebního oddělení všimne vzkazu přilepeného na zdi. Je tam napsáno: „KAŽDÝ PES MÁ SVŮJ DEN!" Je to Mikeův rukopis. Tak to je hodně, hodně špatné. Ve chvíli, kdy se rozhodneme zavolat policii, Eugen disky najde - zapadli za automat na kafe. Taková úleva.

Úterý 18. května
Domluvil jsem si se dvěma osmiletými dětmi z místní školy, že přijdou *Lothar* otestovat. Někde jsem četl, že jsou děti upřímnější, a já potřebuju první reakci. Playtester James si dělá poznámky, když hrají, a nosí jim pití. Ten blonďatý, Jamie, se pořád bimbá ze strany na stranu a štěká. Doufám, že mu nic není. Ten druhý, Felix, se zase pořád ptá, kdy vyjde *Gran Turismo 3*. A pak - pohroma. Jamie se dostane na konec úrovně Boneyard a je odměněn atraktivní nahrávací obrazovkou. Místo Lotharovy rozšklebené tváře se ale objeví obrázek nahé ženy a hodně vzrušeného muže v tajuplné masce. Eugene vyskočí a vypne monitor. Já vyvedu děti z budovy a plácám něco o „mouchách". Felix prohlásí, že to řekne mámě.

Úterý 18. května
Dopoledne
Mimořádná schůzka. Mluvíme o Mikeovi. Eugene říká, že se postará, „aby toho litoval". Keith mumlá něco o tom, že „zná někoho, kdo se o něj postará". Ptám se Eugena, jestli je možné, aby se tam ten obrázek dostal náhodou, a on se rozkřičí na celé kolo: „Já si porno z webu nestahuju, Nicku! Jsem tu kvůli práci - na rozdíl od někoho!"

Úterý 18. května
23:30
Už je hodně pozdě a Eugene (poté, co si dal cigaretu a přišel se mi omluvit) se probíral kódem hry, aby zjistil, odkud se to tam vzalo. Říká, že někdo, kdo umí programovat, sem připojil „podprogram", který náhodně zobrazuje tyhle, ehm, ilegální obrázky, a že mu tak den dva potrvá, než to všechno zkontroluje a bude mít jistotu, že jsou všechny smazané. To už je přímo hrozivě špatné. Zítra mám schůzku s těmi, kdo sedí na kase, a odpoledne má přijít nějaký internetový herní časopis, aby se kvůli preview podíval na *Lothar*. Jde to od deseti k pěti a pak k nule.



PŘÍŠTÍ MĚSÍC: Soudní spor a nový sponzor a konečně obsah i pro mladistvé.

PŘÍŠTÍ MĚSÍC:

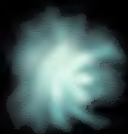
SPIDER-MAN

NEJLEPŠÍ PLAYSTATION HRA Z E3 JE KONEČNĚ HOTOVÁ. VYČKEJTE NA PŘÍŠTÍ ČÍSLO, KDE SE DOČKÁTE EXKLUZIVNÍ RECENZE. V NÁSLEDUJÍCÍM ČÍSLE PAK ČEKEJTE HRATELNÉ DEMO.

PLUS! • *Alien Resurrection* - recenzujeme! • Drby o pátém dílu *Tomb Raidera*, *Project Eden* a Laře na PS2 • Recenze *TOCA World Touring Cars* od Codemasters • Návod na *Colin McRae Rally 2.0* s mapami • Pěst dopadá na tvář v *Speedballu 2100* • Novinky o *The World Is Not Enough* • Další zprávy o *F1 2000* a *Medal Of Honour: Underground* • Utečte! Blíží se *Ultimate Fighting Championship* • Novinky o *Final Fantasy: The Movie* • Konečně recenze na *Vib Ribbon* • Z vývoje *Tenchu 2*.



ČÍSLO 30 V PRODEJI VE ČTVRTEK 7. ZÁŘÍ





http://psmagazin.blogspot.sk/

Scanned By

ZOLINO KIRÁLY

